

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR
MATA KULIAH ASKEB I**

KARYA TULIS ILMIAH

Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Sains Terapan



LULUK KHUSNUL DWIHESTIE

R1111020

**PROGRAM STUDI DIV BIDAN PENDIDIK FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2012**

commit to user

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wa rohmatullohhi wa barokaatuh.

Syukur Alhamdulillah Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya. Tak lupa sholawat dan salam senantiasa tercurah pada Nabi Muhammad Saw yang telah memberikan suri tauladan tentang hikmah kesabaran sehingga Penulis dapat menyelesaikan penyusunan Karya Tulis Ilmiah dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Askeb I” tepat pada waktunya.

Karya Tulis Ilmiah ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Sains Terapan Program Studi D IV Bidan Pendidik Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta Tahun 2012. Perlu disadari bahwa penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini Penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. H. Tri Budi Wiryanto, dr, Sp.OG (K) selaku Ketua Program Studi D-IV Bidan Pendidik Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Erindra Budi C, S.Kep.Ns., M.Kes. selaku Ketua KTI Program Studi D-IV Bidan Pendidik Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. M. Nur Dewi K, S.ST, M.Kes. selaku dosen pembimbing utama.
4. Agus Eka Nurma Y, S.ST, M.Kes. selaku dosen pembimbing pendamping.

5. Seluruh staf serta karyawan Prodi DIV Bidan Pendidik Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta.
6. Pimpinan dan staf Akademi Kebidanan Citra Medika Surakarta yang telah memberikan ijin dilakukannya penelitian di Institusi tersebut.
7. Seluruh responden yang telah bersedia menjadi subyek penelitian dalam Karya Tulis Ilmiah ini.
8. Suami, orangtua, dan teman-teman serta berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa Karya Tulis Ilmiah ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan Karya Tulis Ilmiah ini. Semoga dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Wassalamu' alaikum wa rohmatullahi wa barokaatuh.

Surakarta, Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN VALIDASI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
1. Tujuan Umum	4
2. Tujuan Khusus	4
D. Manfaat Penelitian	4
II. LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Pustaka	6

commit to user

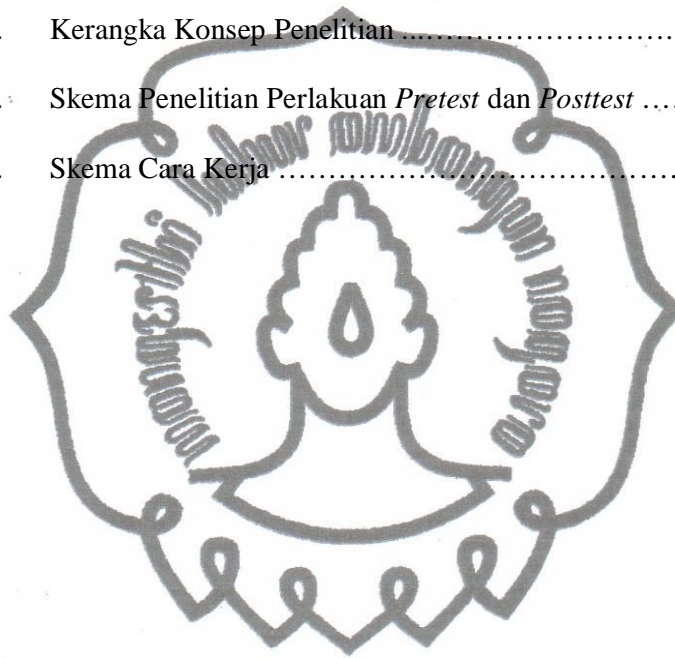
1. Metode Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	6
2. Hasil Belajar	9
a. Pengertian Belajar	9
b. Pengertian Hasil Belajar	9
c. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar	9
d. Tingkatan Pengetahuan	9
3. Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar	11
B. Kerangka Konsep	12
C. Hipotesis	12
III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	13
B. Tempat dan Waktu Penelitian	14
C. Populasi Penelitian	14
D. Sampel dan Teknik Sampling	14
E. Kriteria Restriksi	15
F. Pengalokasian Subjek	15
G. Definisi Operasional	16
H. Cara Kerja	16
1. Intervensi	16
2. Instrumen Penelitian	17
3. Validitas dan Reliabilitas	18

commit to user

I. Pengolahan dan Analisis Data	20
1. Pengolahan Data	20
2. Analisis Data	21
IV. HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	23
B. Uji Normalitas	24
C. Hasil Belajar Kelompok Kontrol	25
D. Hasil Belajar Kelompok Eksperimen	26
E. Analisis Data	27
V. PEMBAHASAN	29
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	33
B. Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Konsep Penelitian	12
Gambar 2. Skema Penelitian Perlakuan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	13
Gambar 3. Skema Cara Kerja	22



commit to user

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 1.	Definisi Operasional	16
Tabel 2.	Tahapan Metode Pembelajaran Kooperatif TGT	17
Tabel 3.	Kisi-kisi soal tes mata kuliah Askeb I kompetensi dasar faktor-faktor yang mempengaruhi kehamilan	18
Tabel 4.	Hasil Uji Normalitas	24
Tabel 5.	Hasil Uji <i>Paired Sample T</i> Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	25
Tabel 6.	Hasil Uji <i>Paired Sample T</i> Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	26
Tabel 7.	Hasil Uji <i>Independent Sample T</i> Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	27

commit to user

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Jadwal Kegiatan Penyusunan Penelitian
- Lampiran 2. Surat Permohonan Responden
- Lampiran 3. Pernyataan Kesediaan Menjadi Responden
- Lampiran 4. Instrumen Penelitian
- Lampiran 5. Kunci Jawaban
- Lampiran 6. Instrumen Penelitian (Revisi)
- Lampiran 7. Kunci Jawaban
- Lampiran 8. Lembar Jawaban
- Lampiran 9. Data Uji Validitas
- Lampiran 10. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 11. Data Hasil Penelitian
- Lampiran 12. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas
- Lampiran 13. Hasil Uji Paired Sample T
- Lampiran 14. Hasil Uji Independent Sample T
- Lampiran 15. Daftar hadir responden
- Lampiran 16. Silabus
- Lampiran 17. RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 18. RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 19. Materi Askeb I
- Lampiran 20. Surat Ijin Penelitian

commit to user

Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian

Lampiran 22. Surat Keterangan Keaslian Penelitian

Lampiran 23. Lembar Konsultasi



commit to user

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian dari proses kehidupan suatu negara, yang mana visi pendidikan nasional Indonesia yaitu mewujudkan masyarakat Indonesia yang damai, demokratis, berkeadilan, berdaya saing tinggi, maju, dan sejahtera dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang sehat, beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, cinta tanah air, berkesadaran hukum dan lingkungan, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi serta berdisiplin.

Terwujudnya visi pendidikan nasional Indonesia ditentukan oleh kualitas masyarakat Indonesia. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia di Indonesia dilakukan dengan cara memperbaiki mutu pendidikan, sebab mutu pendidikan merupakan suatu dasar pembangun watak, mental, dan spiritual manusia sehingga dapat dijadikan tolak ukur kualitas bangsa. Indikator peningkatan mutu pendidikan salah satunya adalah tinggi rendahnya hasil belajar yang diraih peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Dephut, 2011; Rahayu, 2008)

Proses belajar mengajar merupakan bagian yang paling penting dalam implementasi pendidikan. Metode pembelajaran yang efektif dan interaktif akan berdampak positif terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik. Metode pembelajaran tersebut salah satunya adalah metode

pembelajaran kooperatif, yaitu metode yang bertujuan untuk memotivasi dan menumbuhkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui metode pembelajaran kooperatif akan didapatkan proses kebersamaan dalam pembelajaran, membantu meningkatkan rasa percaya diri, tanggung jawab, saling menghargai, berlatih menghormati keberadaan orang lain disekitar kita, serta membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran (Slavin, 2008; Thobroni dan Mustofa, 2011).

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di Akademi Kebidanan Citra Medika Surakarta, khususnya pada mahasiswa tingkat I semester II serta dari hasil wawancara terhadap dosen pengampu mata kuliah Askeb I didapatkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang meliputi : 1) mahasiswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar, dimana hanya sebagian kecil mahasiswa yang mau bertanya; 2) motivasi belajar yang kurang sehingga pemahaman materi kurang mendalam; 3) program tuntas yang ditetapkan oleh institusi belum tercapai, ditandai dengan masih adanya mahasiswa yang mendapatkan nilai kurang dari 2,75 (B) sehingga perlu mengikuti proses perbaikan nilai. Metode pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, sehingga dosen menjadi pihak yang lebih aktif untuk menyampaikan materi dan mahasiswa mendengarkan penjelasan dosen. Untuk mahasiswa tingkat I pada semester II mata kuliah Askeb I merupakan mata kuliah yang

mempunyai bobot 4 SKS sehingga penting untuk dilakukan upaya peningkatan hasil belajar dengan cara mengatasi permasalahan yang ada.

Upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, diantaranya perlu adanya penggunaan metode dan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik termotivasi untuk lebih aktif berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan peserta didik tersebut akan menciptakan sebuah proses pembelajaran yang efektif. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Indah S.R. tahun 2011 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode TGT terhadap minat belajar.

Keseluruhan penjabaran diatas melahirkan gagasan dalam upaya mengatasi permasalahan proses pembelajaran dengan menggunakan teknik atau pendekatan metode pembelajaran kooperatif khususnya metode *Teams Games Tournament* (TGT). Metode TGT bertujuan untuk memotivasi dan mengaktifkan peserta didik saat proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Askeb I”.

B. Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar mata kuliah Askeb I ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar mata kuliah Askeb I.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Askeb I sebelum menggunakan metode pembelajaran TGT.
- b. Mengetahui hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Askeb I setelah menggunakan metode pembelajaran TGT.
- c. Menganalisis pengaruh penggunaan metode TGT terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Askeb I.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan yang bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pendidik tentang pengaruh penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar.

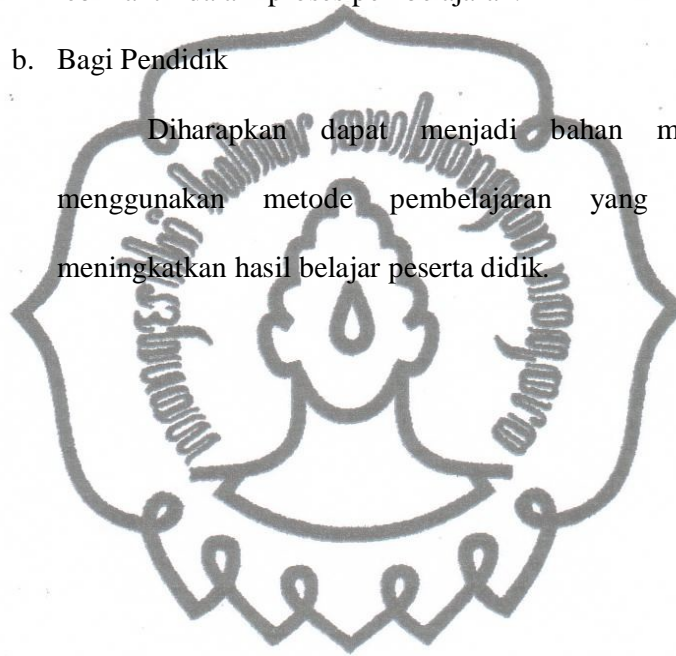
2. Manfaat Aplikatif

a. Bagi Peserta Didik

Diharapkan setelah memperoleh pengalaman belajar menggunakan metode TGT dapat memotivasi mahasiswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam menggunakan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Metode Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007) mendefinisikan pembelajaran sebagai proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang disadari, cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Pada proses tersebut terjadi pengingatan informasi yang kemudian disimpan dalam memori. Selanjutnya, keterampilan tersebut diwujudkan pada keaktifan peserta didik dalam merespons peristiwa yang terjadi pada diri ataupun lingkungannya.

Menurut Lie (2008) *Cooperative Learning* (CL) merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam tugas yang terstruktur atau disebut sebagai “sistem pembelajaran gotong royong”. Hasil belajar yang diperoleh dalam CL tidak hanya berupa nilai akademis saja, tetapi juga nilai moral dan budi pekerti.

Metode CL memiliki enam karakteristik utama yaitu :

- a) *Group goals* (adanya tujuan kelompok)
- b) *Individual accountability* (adanya tanggung jawab perseorangan)

- c) *Equal opportunities for success* (adanya kesempatan yang sama untuk menuju sukses)
- d) *Team competition* (adanya persaingan kelompok)
- e) *Task specialization* (adanya penugasan khusus)
- f) *Adaption to individual needs* (adanya proses penyesuaian diri terhadap kepentingan pribadi)

Macam-macam metode pembelajaran kooperatif menurut Slavin (2008) yaitu *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Teams Games Tournament (TGT)*, *Jigsaw II*, *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, dan *Team Accelerated Instruction (TAI)*.

Langkah-langkah metode pembelajaran kooperatif TGT :

- a. Presentasi kelas (*class precentation*)

Menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi, menjelaskan tugas atau kegiatan yang harus dilakukan peserta didik, dan memberikan motivasi.

- b. Belajar dalam kelompok (*teams*)

Tim terdiri dari empat sampai lima orang dengan kemampuan akademik yang berbeda. Fungsi utamanya adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan untuk mempersiapkan anggotanya agar bisa mengerjakan kuis dengan baik. Dalam tim terjadi diskusi untuk memecahkan masalah

bersama, saling memberikan jawaban, dan mengoreksi jika ada anggota tim yang salah dalam menjawab.

c. Permainan (*games*)

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda sebagai wakil dari kelompoknya. Bertujuan untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah disampaikan dalam presentasi kelas dan didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

d. Pertandingan (*tournament*)

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir proses pembelajaran, setelah pengajar menyampaikan materi dan tim telah melaksanakan kerja kelompok.

e. Penghargaan kelompok (*teams recognition*)

Tim akan mendapatkan penghargaan apabila skor rata-rata mencapai kriteria tertentu. Rekognisi tim terdiri dari tiga tingkatan penghargaan, didasarkan pada skor rata-rata tim.

Tabel 3.1 Tingkatan Penghargaan Tim

Rata-rata skor tim	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

(Thobroni dan Mustofa, 2011; Slavin, 2008)

2. Hasil Belajar

a. Pengertian belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

b. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang telah dicapai pebelajar dalam kegiatan belajarnya, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar

Berhasil tidaknya suatu proses belajar dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yang dibedakan menjadi dua :

- 1) Faktor individual yaitu faktor yang ada pada diri individu tersebut, terdiri dari faktor kematangan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan pribadi.
- 2) Faktor sosial yaitu faktor yang ada diluar diri individu, terdiri dari faktor keluarga, keadaan keluarga, pendidik dan cara mengajar, alat yang digunakan dalam belajar, lingkungan, serta motivasi sosial.

d. Tingkatan pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2007) pengetahuan dibagi menjadi beberapa tingkatan, diantaranya sebagai berikut :

1) Tahu (*know*)

Merupakan kemampuan mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima.

2) Memahami (*comprehention*)

Merupakan kemampuan untuk memperjelas obyek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

3) Aplikasi (*application*)

Merupakan kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi dan kondisi yang sebenarnya.

4) Analisis (*analysis*)

Merupakan kemampuan menjabarkan materi atau suatu obyek ke dalam komponen-komponen tetapi masih dalam organisasi tersebut.

5) Sintesis (*synthesis*)

Merupakan kemampuan menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru untuk menyusun suatu formulasi-formulasi.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Merupakan kemampuan justifikasi atau penilaian terhadap suatu obyek atau materi. Penilaian ini berdasarkan

pada kriteria yang telah ditentukan sendiri atau kriteria yang telah ada.

(Mahfoedz dan Suryani, 2006; Rulam, 2011; Thobroni dan Mustofa, 2011; Notoatmodjo, 2007)

3. Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar

Metode pembelajaran kooperatif TGT merupakan sebuah variasi diskusi kelompok dengan menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Pendidik bertindak sebagai fasilitator yang memonitor dan mengevaluasi jalannya diskusi sedangkan peserta didik sebagai subjek belajar yang aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan peserta didik adalah memperhatikan penjelasan pendidik ketika penyampaian materi, mendiskusikan materi yang telah disampaikan, menganalisis permasalahan, saling memberi jawaban, membenarkan ketika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab, dan menyatukan pendapat. Selanjutnya peserta didik mengikuti game, turnamen, dan pada akhirnya memperoleh penghargaan atas jumlah skor yang telah mereka peroleh melalui jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh pendidik.

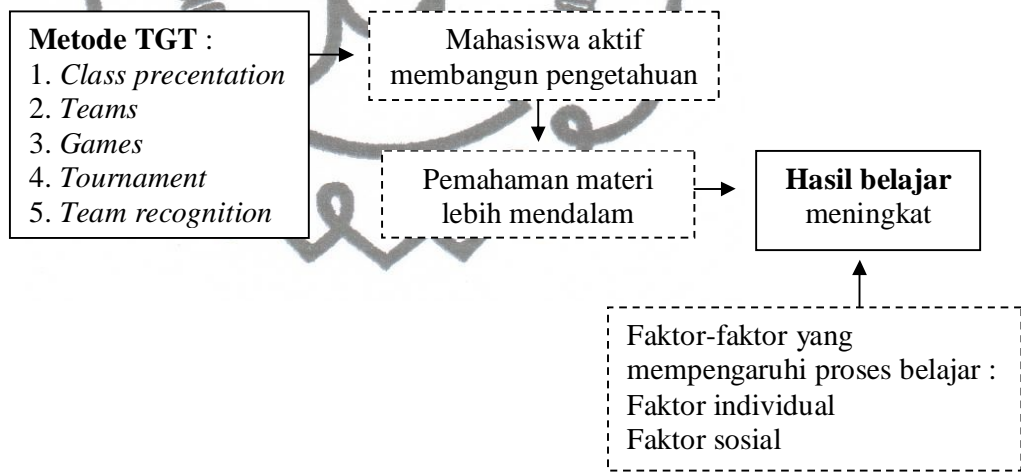
Pelaksanaan metode pembelajaran TGT menjadikan peserta didik memperoleh pengalaman belajar menggunakan metode yang aktif, kreatif, dan inovatif sehingga penyimpanan pengetahuan yang

commit to user

didapat bisa bertahan lebih lama dan berpengaruh terhadap pemahaman materi yang lebih mendalam. Pelaksanaan metode pembelajaran TGT yang dikelola dengan baik di dalam kelas akan menjadikan hasil belajar peserta didik lebih optimal.

B. Kerangka Konsep

Kerangka konsep ini menjelaskan mengenai metode kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan dalam proses pembelajaran jika dikelola dengan baik diduga akan dapat meningkatkan hasil belajar.



Keterangan :

- : variabel yang diteliti
- : variabel yang tidak diteliti

C. Hipotesis

Ada pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar mata kuliah Askeb I.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pendekatan *nonequivalent control group design* bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang timbul sebagai akibat dari adanya perlakuan tertentu (Sugiyono, 2011). Desain ini digambarkan dalam skema berikut :

Kelompok eksperimen	: E	: O1	X1	O2
Kelompok kontrol	: K	: O3	X0	O4

Gambar 4.1 Skema Penelitian Perlakuan *Pre-Test* dan *Post-Test*

Keterangan :

- E : kelompok eksperimen (kelas B)
- K : kelompok kontrol (kelas A)
- X1 : diberi perlakuan
- X0 : tidak diberi perlakuan
- O1 : *pretest* kelompok eksperimen
- O2 : *posttest* kelompok eksperimen
- O3 : *pretest* kelompok kontrol
- O4 : *posttest* kelompok kontrol

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Akademi Kebidanan Citra Medika Surakarta pada bulan Mei – Juli 2012.

C. Populasi Penelitian

1. Populasi Target

Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program studi diploma III kebidanan tingkat I semester II tahun ajaran 2011/2012.

2. Populasi Aktual

Populasi aktual dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa jalur reguler tingkat I semester II Akademi Kebidanan Citra Medika Surakarta tahun ajaran 2011/2012.

D. Sampel dan Teknik Sampling

Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat I semester II Akademi Kebidanan Citra Medika Surakarta yaitu kelas A sebanyak 28 mahasiswa dan kelas B sebanyak 30 mahasiswa menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan *sampling jenuh* artinya mengambil semua anggota populasi sebagai sampel.

E. Kriteria Restriksi

1. Kriteria Inklusi

- a) Terdaftar sebagai mahasiswa Akademi Kebidanan Citra Medika Surakarta tahun ajaran 2011/2012.
- b) Bersedia menjadi subjek penelitian dengan menandatangani *informed consent*.

2. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang tidak hadir saat penelitian.

F. Pengalokasian Subjek

Cara pengalokasian subjek yaitu membagi subjek menjadi dua kelompok (sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol). Adapun teknik pembagian kelompok dilakukan dengan cara diacak sehingga didapatkan hasil kelas A sebagai kelompok kontrol dan kelas B sebagai kelompok eksperimen.

G. Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional

No.	Variabel	Definisi operasional	Pengukuran	
			Alat Ukur	Skala
1.	Bebas: metode pembelajaran kooperatif TGT	Metode TGT adalah metode pembelajaran dimana pendidik sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai subjek belajar yang mengembangkan sendiri pengetahuannya dengan cara berinteraksi antar peserta didik dalam kelompok belajar.	Presensi kelas	Nominal
2.	Terikat: hasil belajar mata kuliah askeb I	Kemampuan peserta didik untuk menjawab soal tes mata kuliah askeb I tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kehamilan yang meliputi faktor fisik, psikologis, lingkungan, sosial, budaya, dan ekonomi, sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan metode TGT	Soal tes Jawaban benar diberi skor 1, jawaban salah diberi skor 0. Nilai= jumlah benar/30x100	Interval Nilai 0 – 100

H. Cara Kerja

1. Intervensi

Intervensi dalam penelitian ini berupa proses pembelajaran dengan metode kooperatif TGT pada mata kuliah askeb I tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kehamilan. Sebelum dilakukan intervensi, peneliti memberikan *pretest* terlebih dahulu. Selanjutnya dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode TGT selama 2 kali pertemuan. Setelah itu, selang 1 hari dilakukan *posttest*.

Tabel 3.2 Tahapan Metode Pembelajaran Kooperatif TGT

Tahapan	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
Tahap 1: Menyampaikan tujuan pembelajaran	Menjelaskan tujuan dan mempersiapkan peserta didik siap belajar	Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik
Tahap 2: Pengajaran	Menyajikan materi	Menerima materi yang disampaikan
Tahap 3: Belajar tim	1) Membagi peserta didik ke dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang dan setiap anggota kelompok diberi nomor 1-5 2) Memimpin jalannya diskusi	1) Peserta didik menempatkan diri sesuai dengan kelompoknya 2) Peserta didik mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka, mendiskusikan materi pembelajaran, dan menyatukan pendapat
Tahap 4: <i>Games</i>	Memimpin jalannya <i>games</i>	Peserta didik mengambil kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera
Tahap 5: <i>Tournament</i>	Mengajukan pertanyaan	Peserta didik saling berebut menjawab pertanyaan untuk memperoleh skor
Tahap 6: Rekognisi tim	Menentukan skor tim dan mempersiapkan penghargaan	Mendapatkan penghargaan apabila skor rata-rata mencapai kriteria tertentu
Tahap 7: Mengevaluasi	Menyampaikan evaluasi terhadap hasil proses pembelajaran	Mengetahui kelebihan metode kooperatif TGT

2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan berupa soal tes dengan *multiple choice question* berjumlah 30 soal. Untuk memudahkan penyusunan instrumen

maka perlu digunakan matrik pengembangan instrumen disebut dengan kisi-kisi.

Tabel 3.3 Kisi-kisi soal tes mata kuliah Askeb I kompetensi dasar faktor-faktor yang mempengaruhi kehamilan

Indikator	Aspek yang diungkap						Jumlah soal	Nomor soal
	C1	C2	C3	C4	C5	C6		
Faktor fisik	1						1	1
1. Status kesehatan	3	1					4	2,3, 26,31
2. Status gizi	6	5	1	1			13	4,5,6,9,10, 11,12,13, 14,20,23, 24,34
3. Gaya hidup	2	2	1				5	8,19,21,22 ,29
Faktor psikologis								
1. Stressor internal dan eksternal	2						2	7,25
2. Support keluarga		2	1				3	15, 30,32
3. <i>Substance abuse</i>	1	1					2	28,35
4. <i>Partner abuse</i>	1	1					2	16,17
Faktor lingkungan, sosial, budaya, ekonomi								
1. Kebiasaan adat istiadat				2			2	27,36
2. Fasilitas kesehatan			1	1			2	18, 38
3. Ekonomi			1	1			2	33, 37
Jumlah	16	12	5	5	0	0	38	

3. Validitas dan Reliabilitas

Sebelum melakukan penelitian maka peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas. Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliable.

Uji validitas dan reliabilitas dilaksanakan di Akademi Kebidanan Giri Satria Husada Wonogiri sebanyak 30 mahasiswa.

a. Uji validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur benar-benar mengukur apa yang diukur. Untuk mengetahui validitas item digunakan rumus korelasi *product moment*. Maka akan diketahui tingkat validitas instrumen dengan kategori $r_{pb} \geq r_{tabel}$ dinyatakan valid dan $r_{pb} \leq r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid (Notoatmodjo, 2002).

Setelah dilakukan uji validitas, soal-soal yang tidak valid akan dihapus jika jumlah soal yang valid telah mewakili indikator soal. Namun, jika jumlah soal yang valid belum mewakili seluruh indikator soal, maka soal yang tidak valid akan direvisi dan dilakukan uji validitas ulang.

Dilakukan analisis uji validitas menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Service* (SPSS) versi 16.0 pada soal tes sebanyak 38 item yang diuji cobakan pada mahasiswa tingkat I semester II Akademi Kebidanan Giri Satria Husada Wonogiri sebanyak 30 mahasiswa. Nilai r_{tabel} pada α 5% dengan $N = 30$ adalah 0,361. Hasil validitas menunjukkan 8 soal dinyatakan tidak valid yaitu nomor 1, 11, 26, 30, 31, 34, 37, 38 dan 30 soal dinyatakan valid. Untuk hasil yang tidak valid tidak dipergunakan dalam penelitian karena soal tes telah mewakili tiap indikator pada materi faktor-faktor yang mempengaruhi kehamilan. Hasil uji validitas terlampir.

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Untuk menguji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Setelah seluruh item pertanyaan dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk menguji tingkat kepercayaan.

Dari hasil perhitungan akan diketahui tingkat reliabilitas instrumen dengan kategori $r_{\text{hasil}} \geq 0,7$ dinyatakan reliabel (Riwidikdo, 2009).

Setelah dilakukan uji reliabilitas dan diolah menggunakan program *SPSS v.16.0* diperoleh nilai reliabilitas r_{hasil} sebesar 0,876 untuk 30 item soal dan dinyatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas terlampir.

I. Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan data meliputi :

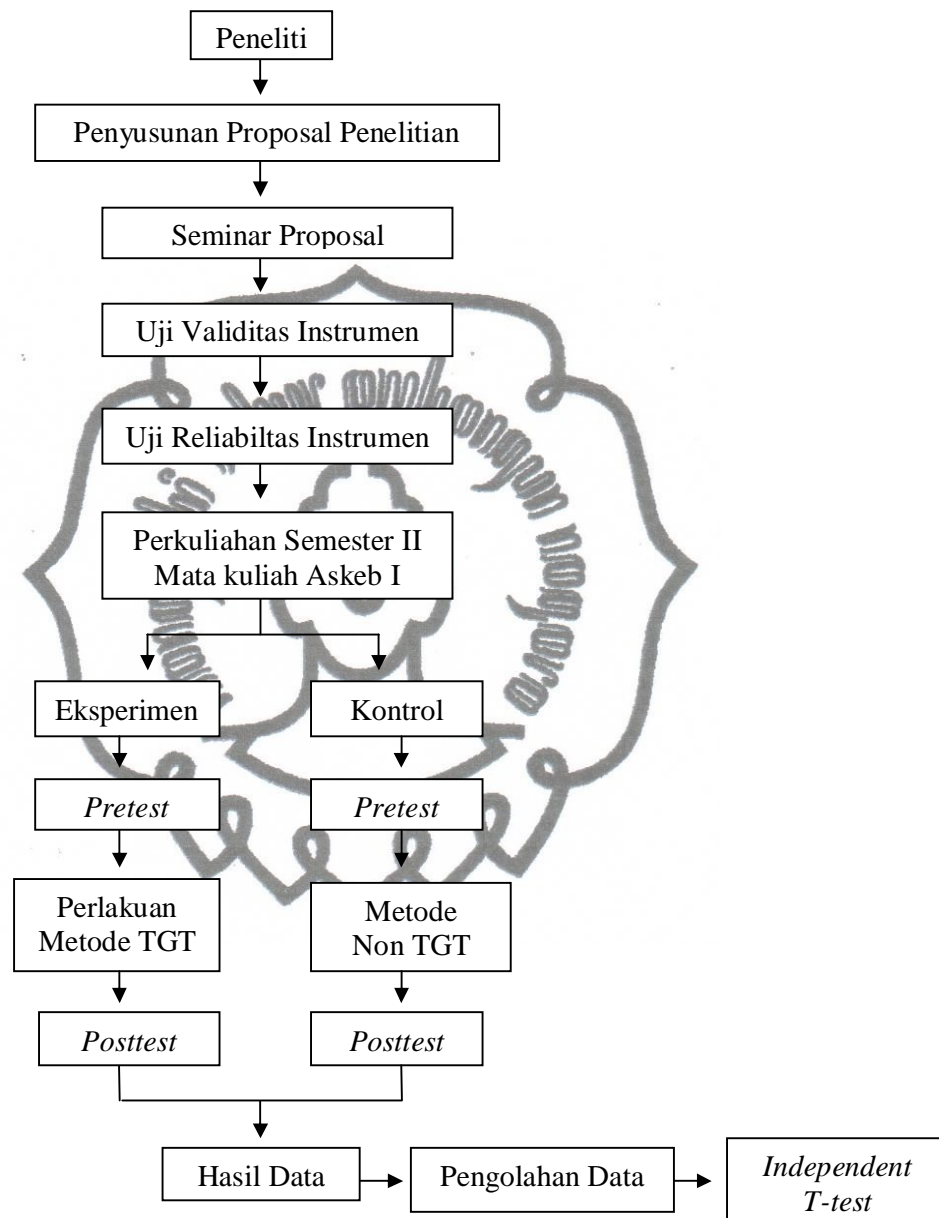
- a. *Editing* yaitu memeriksa kembali data yang telah terkumpul sehingga semua data dinyatakan lengkap.
- b. *Cooding* yaitu memberikan kode untuk variabel bebas, yaitu 0 untuk sebelum melakukan TGT dan 1 untuk setelah melakukan TGT. Pemberian kode ini sangat penting bila pengolahan dan analisa data menggunakan komputer.

- c. *Skoring* yaitu memberikan nilai untuk jawaban benar dengan skor 1 dan jawaban salah dengan skor 0. Kemudian menghitung nilai akhir yaitu jumlah jawaban benar dibagi jumlah soal dikalikan 100.
 - d. *Data Entry* yaitu memasukkan data yang telah dikumpulkan ke dalam master tabel atau *database* komputer, kemudian membuat distribusi frekuensi sederhana.
 - e. *Tabulating* atau penyusunan data yaitu proses pengolahan data yang bertujuan untuk membuat tabel-tabel yang dapat memberikan gambaran statistik.
2. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data bivariat. Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data hasil *pretest* dan *posttest* dengan *one-sample kolmogorov-smirnov test*. Jika diperoleh $p\text{-value} > 0,05$ artinya data dari sampel tersebut berdistribusi normal.

Untuk menentukan pengaruh metode TGT dalam meningkatkan hasil belajar digunakan analisa data *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05. Pembacaan hasil dengan melihat besar nilai $p\text{-value}$, bila nilai $p\text{-value} < 0,05$ artinya ada pengaruh signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan metode kooperatif TGT antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Untuk lebih jelasnya, dijelaskan pada skema berikut :



Gambar 2.3 Skema Cara Kerja

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Akademi Kebidanan Citra Medika Surakarta beralamat di Jln. K.H. Samanhudi No.93 Telp (0271) 712826 Sondakan Surakarta. Kampus ini memiliki fasilitas yang cukup lengkap dalam mendukung pembelajaran antara lain 4 ruang perkuliahan, 1 ruang laboratorium kebidanan dengan peralatan yang cukup memadai, 1 ruang perpustakaan dan digital library, 1 ruang seminar, 1 ruang koperasi, 1 kantin. Dalam ruang kuliah tersedia sarana AC dan kipas angin. Untuk fasilitas lain yang disediakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran adalah adanya Laptop, LCD proyektor maupun OHP dan mikrofon penguat suara. Tersedia juga area koneksi internet wifi yang dapat diakses mahasiswa dengan mudah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk fasilitas penunjang pembelajaran di Akademi Kebidanan Citra Medika Surakarta dapat dikatakan cukup lengkap dan memadai.

Sistem pembelajaran di Akademi Kebidanan Citra Medika Surakarta masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian pembelajaran. Jumlah dosen sebagai fasilitator pembelajaran pada Akademi Kebidanan Citra Medika Surakarta adalah 37 dosen tetap yaitu 20 dosen dengan basic pendidikan bidan dengan tingkat pendidikan akhir : 9 orang S2 Magister Kesehatan, 8 orang D4 kebidanan, sedangkan untuk dosen dokter ada 8 orang.

B. Uji Normalitas

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *independent sample t test*. Uji t yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dua sampel independen ini mensyaratkan data masing-masing kelompok sampel berdistribusi normal. Normalitas data diuji dengan menggunakan metode *one sample kolmogorov-smirnov test* dan hasilnya disajikan pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas

Kelompok Sampel	Z	P
Pretest Kontrol	0.900	0.393
Posttest Kontrol	0.846	0.471
Pretest Eksperimen	0.701	0.710
Posttest Eksperimen	0.836	0.486
Posttest – Pretest Eksperimen	0.927	0.356
Posttest – Pretest Kontrol	1.109	0.171

Sumber : Data primer tahun 2012

Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% sehingga nilai kritis distribusi Z adalah sebesar 1,96. Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa uji normalitas terhadap kelompok sampel menghasilkan nilai Z yang semuanya terletak di antara -1,96 dan 1,96 atau menghasilkan signifikansi (p) > 0,05. Dengan demikian disimpulkan bahwa data semua kelompok sampel yang digunakan berdistribusi normal.

C. Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Tabel 4.2 Hasil uji *Paired Sample T* nilai *pretest* dan *posttest* pada
commit to user

kelompok kontrol

Mean	Selisih Posttest Pretest	t	df	p
	Pretest 15.00			
	6.64	-12.633	24	0,000
	Posttest 21.64			

Sumber : Data primer 2012

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* (15,00) kelompok kontrol lebih rendah dibandingkan rata-rata nilai *posttest* (21,64). Rata-rata nilai *posttest* dikurangi *pretest* bernilai positif (6,64). Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan (kenaikan) nilai dari *pretest* ke *posttest*. Nilai t_{hitung} sebesar -12,633; t_{hitung} yang negatif menunjukkan bahwa nilai sebelum dilakukan proses pembelajaran dengan metode ceramah lebih rendah dari setelah dilakukan proses pembelajaran.

Pengujian dilakukan dengan derajat kebebasan (df) sebesar 24 dan pada taraf signifikansi sebesar 5% sehingga diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,064. Apabila dibandingkan terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (12,633 > 2,064). Uji statistik menghasilkan nilai p pada kelompok kontrol sebesar 0,000 ($p < 0,05$) sehingga dapat dikatakan ada beda signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dapat meningkatkan hasil belajar mata kuliah Askeb I pada mahasiswa semester II program studi DIII kebidanan.

D. Hasil Belajar Kelompok Eksperiment

Tabel 4.3 Hasil uji *Paired Sample T* nilai *pretest* dan *posttest* pada

commit to user

kelompok eksperimen

Mean	Selisih Posttest – Pretest	t	df	p
Pretest	14.93			
	9.1	-24.231	29	0,000
Posttest	24.03			

Sumber : Data Primer 2012

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* (14.93) kelompok eksperimen lebih rendah dibandingkan rata-rata nilai *posttest* (24.03). Rata-rata nilai *posttest* dikurangi *pretest* bernilai positif (9.1). Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan (kenaikan) nilai dari *pretest* ke *posttest*. Nilai t_{hitung} sebesar -24.231; t_{hitung} yang negatif menunjukkan bahwa nilai sebelum dilakukan proses pembelajaran dengan metode *teams games tournament* lebih rendah dari setelah dilakukan proses pembelajaran.

Pengujian dilakukan dengan derajat kebebasan (df) sebesar 29 dan pada taraf signifikansi sebesar 5% sehingga diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2.045. Apabila dibandingkan terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (24.231 > 2.045). Uji statistik menghasilkan nilai p pada kelompok eksperimen sebesar 0,000 ($p < 0.05$) sehingga dapat dikatakan ada beda signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan metode kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata kuliah Askeb I.

E. Analisis Data

Berdasarkan analisis sebelumnya diketahui bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan dengan metode ceramah maupun metode *Teams Games Tournament* (TGT). Untuk mengetahui metode pembelajaran mana yang lebih baik maka dilakukan perbandingan atau uji perbedaan selisih (kenaikan) nilai *pretest* – *posttest* antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Pengujian dilakukan dengan metode *independent sample t test*. Hasil pengujian disajikan pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Hasil Uji *Independent Sample T* Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Selisih Posttest – Pretest	Selisih Mean	t	df	p
Eksperimen		9.10			
Kontrol		6.64			
		2.46	-3.807	53	0,000

Sumber : Data Primer 2012

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa rata-rata kenaikan nilai kelompok eksperimen (9.10) lebih tinggi dibandingkan rata-rata kenaikan nilai kelompok kontrol (6.64) yang apabila dikurangkan diperoleh nilai selisih sebesar 2.46.

Uji statistik menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 3.807. Pengujian dilakukan dengan derajat kebebasan (df) sebesar 53 dan pada taraf signifikansi sebesar 5% sehingga diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2.006. Jika dibandingkan terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.807 > 2.006$). Nilai p yang diperoleh dari uji statistik ini adalah 0.000 ($p < 0,05$) sehingga dapat dikatakan perbedaan kenaikan nilai kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol termasuk signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya proses

commit to user

pembelajaran menggunakan metode kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar mata kuliah Askeb I dibandingkan dengan metode ceramah.



BAB V

PEMBAHASAN

Hasil uji beda mean *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi p-value 0.000 sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau H_a diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai yang signifikan antara kedua kelompok. Oleh karena rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai kelompok kontrol maka dapat disimpulkan bahwa metode *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh signifikan dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan hasil belajar mata kuliah Askeb I.

Hasil *posttest* untuk kelompok kontrol 21.64 dan hasil *posttest* untuk kelompok eksperimen adalah 24.03. Ini menunjukkan bahwa hasil akhir untuk *posttest* pada kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan, namun pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan. Hal tersebut didukung pada saat pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan dengan cara pendidik menyajikan materi, kemudian pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari peserta didik dengan kemampuan akademik yang berbeda, dilanjutkan dengan permainan yang menggunakan pertanyaan-pertanyaan dari materi yang telah disampaikan dan didiskusikan dalam kelompok

belajar, turnamen, dan yang terakhir penghargaan kepada kelompok yang berhasil mendapatkan nilai tertinggi. Adanya kerjasama antara anggota kelompok dalam memecahkan masalah dan saling memberi jawaban sehingga peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan mengemukakan pendapatnya dalam suasana pembelajaran yang interaktif. Sedangkan untuk kelompok kontrol, penggunaan metode ceramah yang berarti pendidik menyampaikan materi secara keseluruhan dan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan pendidik, dalam hal ini keaktifan peserta didik menjadi kurang dominan selama proses pembelajaran. Akan tetapi penggunaan metode ceramah yang dikelola dengan baik di dalam kelas dapat juga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Lie (2008) *Cooperative Learning (CL)* merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam tugas yang terstruktur. Salah satu metode *Cooperative Learning* yaitu *Teams Games Tournament*.

Menurut Slavin (2008) metode pembelajaran *Cooperative Learning* jenis *Teams Games Tournament* mempunyai tujuan untuk memotivasi dan menumbuhkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan untuk metode ceramah, peserta didik lebih pasif dalam pembelajaran dalam membangun pengetahuannya.

Hasil *pretest – posttest* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sama-sama mengalami peningkatan. Pada kelompok

kontrol didapatkan hasil *pretest* 15.00 dan *posttest* 21.64. Kelompok eksperimen didapatkan hasil *pretest* 14.93 dan *posttest* 24.03. *Posttest* yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran yaitu setelah 2 kali pertemuan, menunjukkan hasil akhir untuk kelompok eksperimen ada peningkatan signifikan dibandingkan kelompok kontrol yaitu 24.03 untuk kelompok eksperimen dan 21.64 untuk kelompok kontrol. Dengan demikian pemahaman terhadap materi faktor-faktor yang mempengaruhi kehamilan dapat tersimpan lebih optimal pada kelompok eksperimen dikarenakan dalam proses pembelajaran mengoptimalkan indera yang dimiliki yaitu indera pendengaran, penglihatan serta dapat mengungkapkan pendapatnya.

Menurut Slavin (2008) metode pembelajaran *Cooperative Learning Teams Games Tournamnet* (TGT) adalah suatu strategi pengajaran yang menekankan agar individu secara aktif menyusun dan membangun pengetahuan dan pemahamannya. Penggunaan metode ini mengharapkan peran aktif peserta didik sehingga timbul suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan demokrasi. Namun pendidik tetap menjadi orang yang membimbing dan memegang kontrol kelas tersebut. Para pendidik tidak menuntut peserta didik untuk menghafal semua materi, namun mereka lebih mengajak peserta didik agar mampu membangun dan mengembangkan sendiri materi pelajaran yang disajikan. Berawal dari ini, peserta didik akan mudah memahami dan mengingat materi tersebut. Pada metode *Teams Games Tournamnet* (TGT) peserta

didik diberikan topik awal yang harus mereka diskusikan, pemecahan masalah dapat dilakukan dengan saling mengemukakan pendapat dalam kerja kelompok. Ketua kelompok membacakan hasil diskusi kelompok yang telah mereka diskusikan bersama dan untuk pendidik mendorong kelompok lain untuk bertukar pendapat dan mencari jawaban yang paling tepat pada masalah yang disampaikan. Setelah itu dilakukan permainan dengan pertanyaan-pertanyaan yang menyangkut materi yang telah didiskusikan dalam kerja kelompok, dilanjutkan dengan turnamen dan yang terakhir penghargaan untuk kelompok terbaik. Penghargaan ini diharapkan dapat memberikan semangat kepada peserta didik bahwa apa yang mereka lakukan memperoleh apresiasi dari pendidik.

Menurut Slavin (2008) adanya permainan dapat memunculkan situasi kegembiraan dan mengurangi ketegangan. PEMBERDAYAAN optimal indera dalam proses pembelajaran akan menjadikan penyimpanan informasi yang diperoleh dapat bertahan lama sehingga pemahaman terhadap materi yang diajarkan lebih mendalam. Untuk metode ceramah peserta didik hanya mendengarkan pendidik sehingga suasana menjadi pasif. Hal ini menyebabkan peserta didik hanya memperoleh pengetahuan dari indera pendengaran sehingga penyimpanan informasi relatif lebih singkat.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan :

1. Rata-rata skor *pretest* pada kelompok eksperimen sebesar 14.93 dan pada kelompok kontrol sebesar 15.00.
2. Rata-rata skor *posttest* pada kelompok eksperimen sebesar 24.03 dan pada kelompok kontrol sebesar 21.64.
3. Ada pengaruh signifikan pada penggunaan metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar mata kuliah Askeb I kompetensi dasar faktor-faktor yang mempengaruhi kehamilan di Akademi Kebidanan Citra Medika Surakarta dengan nilai t_{hitung} sebesar 3.807 dan p-value 0.000.

B. SARAN

1. Bagi Pendidik di Akademi Kebidanan Citra Medika Surakarta
Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan sebagai variasi pembelajaran oleh pendidik dalam mengajar, khususnya pada mata kuliah Askeb I kompetensi dasar faktor-faktor yang mempengaruhi kehamilan.
2. Bagi Peneliti Berikutnya

commit to user

- a. Dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang efektifitas metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi ajar yang lain.
- b. Pada penelitian eksperimen yang menganalisis pengaruh penggunaan metode pembelajaran, akan lebih baik jika dilakukan dalam 1 semester sehingga dapat diperoleh prestasi belajar mahasiswa dalam kurun waktu 1 semester.
- c. Dapat menggunakan metode pembandingan selain metode ceramah sehingga dapat mengetahui kelebihan masing-masing metode.

