

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD

Dewi Prayekti, H. Maryadi, Suyitno.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Semarang

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dan rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga hasil belajar matematika siswa rendah. Terbukti dari hasil ulangan harian siswa dari 21 siswa hanya 14 siswa yang memenuhi KKM 63, dengan rata-rata nilai 61. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Kalitengah Kabupaten Rembang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pra Experimental Design* dengan rancangan *One group pretest posttest design*. Simpulan dari penelitian ini adalah, berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji *t-test* maka Model pembelajaran *Teams Game Tournament* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci : Hasil Belajar, *Teams Game Tourname*

Abstract: This research is motivated by the lack of teacher's ability to select and apply appropriate learning models in the learning and the low level of students' activeness in learning activities so that students' mathematics learning outcomes was low. Evidently from the students' daily test result, from 21 students only 14 students who passed KKM 63, with an average is 61. This study purposed to determine the effectiveness of Teams Game Tournament learning model on learning outcomes of the fourth grade students of SD Negeri 2 Kalitengah Rembang. This research was an experimental study with a quantitative approach. The design used in this research was Pre Experimental Design by its structure was One group pretest - posttest design. The conclusions of this research was based on hypothesis testing by using t-test, so Teams Game Tournament learning model was effective to students' mathematics learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Teams Game Tournament

Alamat korespondensi: Jalan Sidodadi Timur No. 24, Karangtempel, Semarang

e-mail: Chandradhewy44@gmail.com

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Melalui pendidikan seseorang dididik, dibimbing, dilatih dan dikembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya, dimana peserta didik ditransfer ilmu pengetahuan, dirubah sikapnya menjadi lebih baik agar tidak menyimpang pada norma yang berlaku serta peserta didik di tingkatkan keterampilannya untuk dipersiapkan menjadi anak bangsa yang hebat yang mampu membawa bangsa menjadi bangsa yang kuat dan beradab .

Prestasi belajar siswa dicerminkan oleh nilai yang diperoleh dalam evaluasi. Cara penilaian pada umumnya dipergunakan dengan cara kuantitatif,

artinya hasil evaluasi itu diberikan dalam bentuk angka-angka. Dalam kegiatan prestasi belajar dan mengajar tentu saja akan dipengaruhi oleh beberapa hal dalam pencapaian tujuannya. Terlebih bagi seorang pelajar, banyak faktor yang akan mempengaruhi hasil belajarnya tersebut. Menurut Sumadi Suryabrata, hasil prestasi belajar akan dipengaruhi oleh faktor luar yang terdiri dari lingkungan dan instrumental, dan faktor dalam yang terdiri dari atas fisiologis dan psikologis. (Sumadi Suryabrata, 1984:7) . Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar yang ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar mengajar (Syah, 2001:150). Namun demikian pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah, khususnya ranah rasa murid sangat sulit.

Untuk membentuk bangsa yang hebat melalui pendidikan yang berkualitas. Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas peranan guru dalam menyampaikan materi ajar sangatlah penting yaitu untuk menentukan tercapai tidaknya suatu tujuan pembelajaran yang dilakukan guru, terutama pada mata

pelajaran Matematika. Maka guru dituntut untuk dapat menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Hal itu bisa dilakukan guru dengan memilih strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi mata pelajaran Matematika yang akan diajarkan.

Belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. TGT digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran dari Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, yang telah digunakan dari kelas dua sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Taniredja 2011).

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik guru dapat menggunakan model Pembelajaran *Teams Game Tournament* sehingga dapat membangkitkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa (Huda,2014).. Penelitian serupa dilakukan oleh Desi Ratnasari berjudul "Pengaruh Model *Teams Game*

Tournament Berbantu Media Kartu Rumpang Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Kedungmundu. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut pada mata pelajaran yang berbeda (Shoimin,2014).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Kalitengah Kecamatan Pancur Kabupaten Rembang. Desain pada penelitian ini adalah *One group pretest posttest design* dengan menggunakan sampel kelas IV SD Negeri 2 Kalitengah dimana dilakukan observasi hasil pretest kemudian sampel diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* setelah itu dilakukan observasi hasil posttest (Arikunt,2010). Hal ini dilakukan untuk menguji keefektifitasan perlakuan yang telah diberikan yaitu pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Game Tournament*.

Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar Matematika. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Teams Game Tournament*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 2

Kalitengah dengan mengambil sampel kelas IV SD Negeri 2 kalitengah. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh yang mana seluruh populasi digunakan sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data penelitian dengan menggunakan tes, dokumentasi dan observasi. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan instrumen soal uraian yang sudah diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan nilai ulangan harian siswa sebagai analisis data awal siswa kemudian diuji normalitas dengan uji *product moment* (Sugiyono. 2010) . Observasi digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan instrumen lembar pedoman observasi. Pada analisis akhir nilai tes yang sudah normal selanjutnya diuji dengan menggunakan uji *t- test*.

PEMBAHASAN

Hasil Te

Deskripsi data hasil pretest

Data hasil penelitian mengenai hasil belajar mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Kalitengah Kabupaten Rembang. Berdasarkan nilai *pretest* diperoleh nilai tertinggi 76 dan nilai terendah 36 dengan nilai rata-rata sebesar 61. Berdasarkan interval tersebut dapat digunakan untuk membuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Rentangan} &= 76 - 36 \\ &= 40 \end{aligned}$$

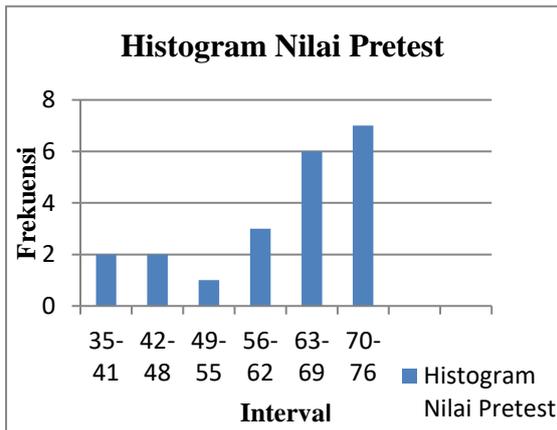
$$\begin{aligned} \text{Banyaknya kelas interval} &= 1 + 3,3 \text{ Log } n \\ n &= 1 + (3,3) (1,322) \\ &= 1 + 4,622 \\ &= 6 \end{aligned}$$

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{40}{6} = 7$$

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest*

Interval	Frekuensi	Presentase
35-41	2	10%
42-48	2	10%
49-55	1	5%
56- 62	3	14%
63- 69	6	29%
70-76	7	33%
Jumlah	21	100

Berdasarkan interval tersebut dapat juga digunakan untuk membuat histogram dan grafik poligon sebagai berikut:



Gambar 1 Nilai *pretest*

Berdasarkan tabel dan histogram nilai *pretest* dapat dilihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai diantara interval 35-41 sebanyak 2 siswa dengan presentase 10%, 38- 44 sebanyak 2 siswa dengan presentase 10% , 42- 48 sebanyak 2 siswa dengan presentase 10%, 49-55 sebanyak 1 siswa dengan presentase 5%, 56- 62 sebanyak 3 siswa dengan presentase 14%, dan 63-79 sebanyak 6 siswa dengan presentase 29%. Sedangkan untuk interval 70- 76 sebanyak 7 siswa dengan presentase 33%.

Deskripsi data hasil belajar *Posttest*

Data hasil penelitian mengenai hasil belajar mata pelajaran matematika pokok bahasan penjumlahan bilangan bulat siswa kelas IV SD Negeri 2 Kalitengah Kabupaten Rembang. Berdasarkan nilai *posttest* diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 54 dengan nilai rata-rata sebesar 77. Berdasarkan interval tersebut dapat digunakan untuk membuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut

$$\begin{aligned} \text{Rentangan} &= 100 - 55 \\ &= 45 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Banyaknya kelas interval} &= 1 + 3,3 \text{ Log } n \\ &= 1 + (3,3) (1,322) \\ &= 1 + 4,622 \\ &= 6 \end{aligned}$$

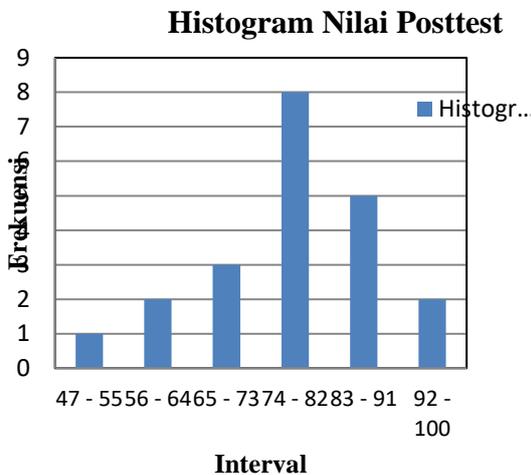
$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{45}{6} = 8$$

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest*

Interval	Frekuensi	Presentase
47- 55	1	5%
56 – 64	2	10%
65 -73	3	14%
74 – 82	8	38%
83 – 91	5	24%
92 -100	2	10%
Jumlah	21	100

Berdasarkan interval tersebut dapat juga digunakan untuk membuat

histogram dan grafik poligon sebagai berikut:



Gambar 2 Nilai *Posttest*

Dari gambar 4.2 Histogram nilai *posttest* di atas, dapat dilihat bahwa siswa yang nilai siswa yang terletak pada interval 47-55 sebanyak 1 siswa dengan presentase 5%, 56-64 sebanyak 2 siswa dengan presentase 10 %, 65-73 sebanyak 3 siswa dnegan presentase 14%, 74-82 sebanyak 8 siswa dengan presentase 38%, 83-91 sebanyak 5 siswa dengan presentase 24% dan 92-100 sebanyak 2 siswa dengan presentase 10%.

Analisis Data Penelitian

Data yang di analisis pada perhitungan tahap awal adalah nilai *pretest* dengan menggunakan uji normalitas. Sedangkan data yang di

analisis pada perhitungan tahap akhir adalah nilai *posttest* dengan menggunakan normalitas dan uji *t- test*.

Analisis Data Awal

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas diperoleh hasil seperti pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data Awal

Nilai	L_0	L_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,1313	0,1866	Berdistribusi Normal

Sumber : Data Hasil Penelitian (2017)

Berdasarkan tabel 4.3 Hasil uji Normalitas Data Awal, dapat diketahui bahwa $L_0 = 0,1313$ dengan $n = 21$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, dari daftar nilai kritis L didapat $L_{Tabel} = ,1866$. Karena $L_0 < L_{Tabel}$ yaitu $0,1313 < ,1866$, maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

Analisis Data Akhir

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas diperoleh hasil seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Awal

Nilai	L_0	L_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,1313	0,1866	Berdistribusi Normal

Sumber : Data Hasil Penelitian (2017)

Berdasarkan tabel 4.3 Hasil uji Normalitas Data Awal, dapat diketahui bahwa $L_0 = 0,1313$ dengan $n = 21$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, dari daftar nilai kritis L didapat $L_{Tabel} = ,1866$. Karena $L_0 < L_{Tabel}$ yaitu $0,1313 < ,1866$, maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

a. Uji *T-test*

Uji t-test ini digunakan untuk menguji apakah hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa untuk membuktikan apakah model pembelajaran *Teams Game Tournament* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan Penjumlahan Bilangan Bulat.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan model konvensional.

Diperoleh t hitung sebesar 3,6693 dan sementara t tabel $N-1 = 21-20$ dengan taraf signifikan 5% (0,05) sebesar 2,086. Karena $t_{tabel} < t_{hitung}$, $2,086 < 3,6693$ maka H_0 ditolak. Artinya artinya rata-rata hasil belajar Matematika siswa sebelum dan sesudah diberikan model *Teams Game Tournament*.

Tabel 5. Hasil Uji *t-test Pretest* dan *Posttest*

Uji t	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah	1284	1627
Rata-rata	61	77
Md	16,3333	
$\sum x^2d$	8322,7603	
N	21	
$N(N-1)$	420	
t_{hitung}	3,6691	
t_{tabel}	2,086	
Keterangan	H_0 ditolak dan H_a diterima	

Dari tabel 4.5 Hasil uji *t-test* nilai *pretest* dan *posttest* di atas, dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,6693 > 2,086$ maka terdapat perbedaan hasil belajar antara hasil *pretest* dan *posttest* sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* efektif terhadap hasil belajar Matematika pokok bahasan penjumlahan bilangan bulat.

Untuk perhitungan lebih lanjut dapat dilihat pada lampiran 26.

Penelitian ini merupakan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Kalitengah pada materi Penjumlahan Bilangan Bulat. Dengan jumlah siswa 21 siswa, terdiri dari 11 putra, dan 10 putri. Berdasarkan observasi pada bulan Oktober 2016, bahwa siswa sulit memahami pelajaran Matematika sehingga hasil belajar Matematika siswa rendah. Dari permasalahan tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian mengenai keefektifan model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap hasil belajar Matematika siswa.

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar berdasarkan kemampuan, ras, etnik, gender yang mana dalam pembelajaran diadakan game akademik. Dengan menerapkan model pembelajaran ini diharapkan akan meningkatkan keaktifan siswa, tanggung jawab, kerja sama dengan kelompok, kekompakan, dan

menghidupkan suasana kelas menjadi menyenangkan. Sehingga hasil belajar Matematika siswa meningkat (Maisaroh, 2011)

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pra Experimental Desain* dengan bentuk desain *One-group Pretest- Posttest*. Yang mana peneliti menggunakan nilai ulangan harian siswa sebagai *nilai pretest* kemudian hasil nilai pretest kemudian diuji normalitas untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atakah tidak. Pada analisis awal sampel berdistribusi normal dengan $l_{hitung} < l_{tabel}$, $0,1310 < 0,1866$.

Selanjutnya sampel diberikan perlakuan dengan model *Teams Game Tournament* dengan nilai hasil evaluasi digunakan sebagai nilai *posttest*. Kemudian pada analisis akhir dilakukan pengujian normalitas pada data akhir dengan $l_{hitung} < l_{tabel}$, $0,1310 < 0,1866$, yang artinya sampel berdistribusi normal. Kemudian dilakukan pengujian uji *t-test* yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap hasil belajara siswa Pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan

Penjumlahan bilangan bulat. Dari hasil uji *t-test* diperoleh hasil $t_{tabel} < t_{hitung}$ $2,080 < 3,6693$, maka H_0 ditolak. Artinya ada perbedaan hasil belajar Matematika siswa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan.

Berdasarkan data hasil pretest diketahui rata-rata hasil belajar siswa sebesar 61, sedangkan KKM mata pelajaran Matematika 63. Namun setelah diberikan perlakuan dengan mengadakan pembelajaran dengan model *Teams Game Tournament* rata-rata hasil belajar siswa sebesar 77. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat dan lebih besar dari KKM mata pelajaran Matematika 63. Dapat disimpulkan model pembelajaran Matematika efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Kalitengah Kabupaten Rembang.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data statistik dan kenyataan di lapangan sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar Matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan pembelajaran konvensional pada Mata Pelajaran Matematika pokok bahasan Penjumlahan Bilangan Bulat. Hal ini dibuktikan dengan hipotesis menggunakan uji *t* diperoleh hasil $t_{hitung}=3,6691$ dengan $db = N-1 = 21 - 1 = 20$ dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel}= 2,086$ Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, $3,6691 > 2,086$ maka H_0 ditolak sehingga hipotesis pada penelitian ini diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maisaroh .2011. Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament(TGT).*Jurnal unnes. Volume 6, No. 2,*

- Gintings, A. 2008. *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Huda, Miftahul. 2014. *Coopertive Learning, Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 1984. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- Taniredja, T, dkk. 2011. *Model-model Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: Alfabeta.