

III
Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 101739 Sei Mencirim

Ilham Nazaruddin¹, Ronald Mahmud S², Ery Novita Sari³, Ibnu Hajar Nasution⁴, Umar

Said S⁵, Abdul Mukti S⁶

^{1, 2, 4, 5, 6}STKIP Amal Bakti, Medan

³AMIK Universal Medan

***Corresponding author: ilhamnazaruddin08@gmail.com**

ABSTRACT

Article history:

This study discusses the results of research using quasi-experiments (Quasy Experiments) for the Effect of the Teams Games Tournament Type Cooperative Learning Model on Mathematics Learning Outcomes of Class V Students of SDN 101739 Sei Mencirim. The learning outcomes of students in the experimental class using the Teams Games Tournament Type Cooperative Learning Model for the posttest obtained an average value of 80 and a completed KKM value of 15 students with a percentage of 88.23%. There is an influence of the Teams Games Tournament Type Cooperative Learning model on Mathematics learning outcomes of class V students of SDN 101739 Sei Mencirim, this is confirmed by the results of the hypothesis test with a sig value of 0.000.

Keywords:

*Cooperative Learning Model
Teams Games Type, Learning
Outcomes*

ABSTRAK

Kata Kunci:

*Model Pembelajaran
Kooperatif Tipe Teams Games,
Hasil Belajar*

Penelitian ini membahas terkait Hasil penelitian menggunakan eksperimen semu (Quasy Eksperiment) untuk Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 101739 Sei Mencirim. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk posttest didapatkan nilai rata-rata sebesar 80 dan nilai KKM tuntas yaitu frekuensi 15 siswa dengan persentase 88,23 %. Ada pengaruh model pembelajaran Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN 101739 Sei Mencirim, hal ini dikuatkan oleh hasil uji hipotesis dengan nilai sig 0.000.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan. Pendidikan merupakan upaya penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa.

Menurut [1] Nazaruddin Perencanaan strategis menjadi fondasi bagi sekolah dalam menjalankan proses pendidikan. Proses kegiatan belajar mengajar dipengaruhi komponen-komponen pendukung yang saling berkaitan yaitu peserta didik, guru, media pembelajaran dan metode pembelajaran. Komponen-komponen tersebut memiliki perannya masing-masing sehingga proses kegiatan belajar mengajar manmade optimal Sujana [2] mengatakan bahwa

pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi yang lebih baik.

Menurut [3] Suprapto, pendidikan adalah salah satu proses dalam hidup bermasyarakat dan berbangsa. Sumber Daya Manusia yang terdidik sebagai hasil pendidikan akan besar pengaruhnya pada perkembangan hidup bermasyarakat dan berbangsa. Oleh sebab itu pendidikan disebut sebagai salah satu indikator penentuan kemajuan suatu bangsa, semakin baik tingkat pendidikan suatu bangsa maka semakin baik pula Sumber Daya Manusianya, sehingga antara pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Menurut [4] Majid Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. [5] Purwanto mengatakan "Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan, hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Menurut [6] Kamarullah, Matematika merupakan cabang ilmu yang mengglobal atau menyeluruh yang hidup dialam tanpa batas, tidak ada negara yang menolak kehadiran Matematika dan tidak ada pula agama yang melarang untuk mempelajari Matematika. Eksistensinya di dunia sangat dibutuhkan dan kehidupannya terus berkembang sejalan dengan tuntutan kebutuhan umat manusia, karena tidak ada kegiatan atau tingkah laku manusia yang terlepas dari Matematika.

Banyaknya pengaplikasian Matematika dalam kehidupan sehari-hari menjadikan Matematika sebagai ilmu yang begitu penting. Akan tetapi, mengapa kehadiran matematika di dunia pendidikan banyak dianggap sebagai momok yang menakutkan dan membosankan bagi peserta didik yang mempelajarinya. Oleh karena itu pendidik harus menyajikan pelajaran matematika agar lebih menarik, terkhususnya di Sekolah Dasar sehingga pembelajaran Matematika tidak lagi dinggap menakutkan dan membosankan.

Guru diharuskan mampu melakukan suatu pendekatan yang dimaksudkan agar peserta didik dapat lebih berkonsentrasi memperhatikan penjelasan guru dengan mengadopsi model pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula.

Menurut [7] Huda pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran dimana peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Adapun salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam permasalahan diatas adalah TGT (*Teams Games Tournament*). Peneliti memilih model pembelajaran TGT karena model pembelajaran ini mampu melibatkan peran seluruh peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan didalamnya. Menurut [8] Slavin *Teams Games Tournament* adalah teknik pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana peserta didik berlomba dengan tim lain. Menurut [9] Isjoni, *Teams Games Tournament* merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang terbentuk kedalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 hingga 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras yang berbeda.

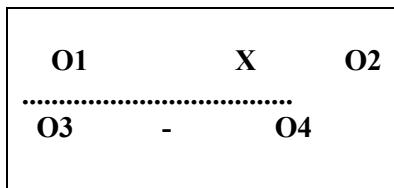
Hal itu menyebabkan banyak peserta didik yang merasa bosan dan mengantuk. Guru juga kurang memahami dalam mengembangkan minat belajar peserta didik dengan memberikan model pembelajaran yang inovatif serta didukung dengan media-media pembelajaran pada setiap proses belajar. Model pembelajaran yang digunakan hendaknya mampu meningkatkan semangat, keingintahuan serta hasil belajar peserta didik. Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan semangat serta hasil belajar peserta didik dari beberapa model pembelajaran ialah model pembelajaran *Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament*.

METODE PENELITIAN

Penelitian membutuhkan objek untuk diamati. Populasi merupakan seluruh objek yang diamati oleh peneliti. Siregar [10] menyatakan bahwa populasi populer dengan sebutan serumpunan/sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Artinya seluruh data, objek, ruang lingkup, dan waktu yang dibutuhkan dan mendukung serta memiliki karakteristik tertentu yang dipilih sesuai dengan keperluan tertentu merupakan populasi.

Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Adapun metode kuantitatif yang digunakan adalah metode *Quasi Eksperiment* atau eksperimen semu yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe teams games tournament terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 5. Penelitian *Quasi eksperiment* dipandang relevan digunakan, karena memiliki ciri-ciri: a) pemecahan masalah yang aktual, b) data yang dikumpulkan akan disusun, kemudian dijelaskan, dan data tersebut dianalisis.

Adapun jenis eksperimen yang peneliti gunakan *Pretest posttest Control Grup Design*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Sebelum pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament kedua kelompok diberikan *pretest*. Selama penelitian berlangsung, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran TGT sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT. Setelah diberi perlakuan, dilakukan evaluasi pada akhir pembelajaran berupa *posttest* untuk mengetahui perbedaan nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Apabila hasil evaluasi dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda, maka hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh pemberian perlakuan. Hal ini dapat digambarkan dalam desain sebagai berikut :



Keterangan :

O1 = Pengukuran keadaan awal pada kelompok eksperimen

O2 = Pengukuran hasil belajar akhir pada kelompok eksperimen

O3 = Pengukuran keadaan awal pada kelompok kontrol

O4 = Pengukuran hasil belajar akhir pada kelompok kontrol

X = Pembelajaran dengan model pembelajaran TGT

- = Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung

1) *Pre Test Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas A*

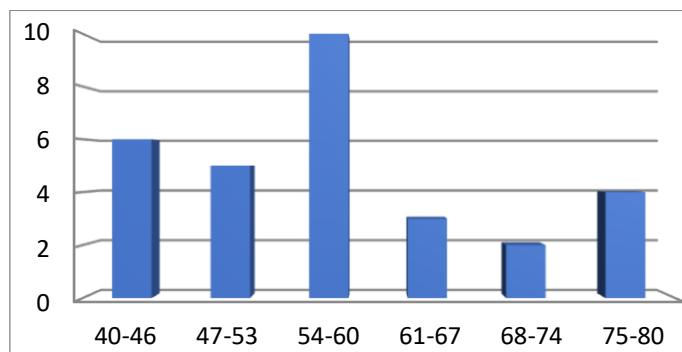
Sebelum memberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, peneliti terlebih dahulu melakukan *pre test* mengenai hasil belajar Matematika siswa pada kelas A. Tujuannya yaitu untuk melihat hasil belajar matematika siswa sebelum diberikan perlakuan. Berikut disajikan hasil *pre test* kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas A.

Tabel 1. *Pre Test Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas A*

Interval	Frekuensi	Persentase
40-46	6	20%
47-53	5	17%
54-60	10	33%
61-67	3	10%
68-74	2	7%
75-80	4	13%

Interval	Frekuensi	Persentase
Total	30	100%

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa data *pre test* hasil belajar matematika siswa pada kelas A. Dari data tersebut diperoleh bahwa nilai kemampuan terendah siswa adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 80 dengan rata-rata yang diperoleh adalah 58; median adalah 60; dan modus yaitu 60; standar deviasi sebesar 11,19; dan varian sebesar 125,32. Selanjutnya data tabel distribusi frekuensi di atas dapat digambarkan dalam bentuk histogram seperti yang terlihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Histogram *Pre Test* Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas A

Dari gambar 1 terlihat jelas bahwa hasil belajar matematika siswa pada kelas A dengan jumlah frekuensi terbanyak berada pada kelas interval 54-60, sedangkan jumlah frekuensi yang paling sedikit berada pada kelas interval 68-74.

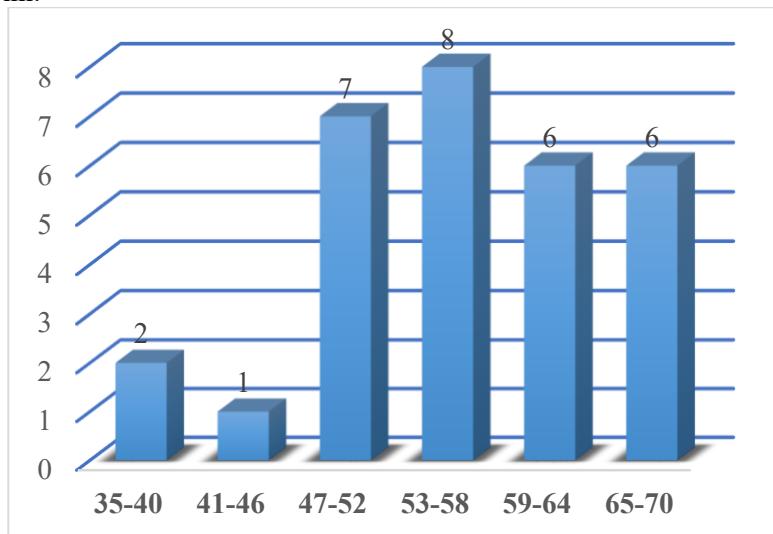
2) *Pre Test* Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas B

Sebelum memberikan perlakuan pada kelas B, maka peneliti terlebih dahulu melakukan *pre test* tentang pada kelas tersebut. Tujuannya yaitu untuk melihat hasil belajar matematika pada kelas B, yang selanjutnya data ini juga digunakan untuk menguji homogenitas antara kedua sampel yaitu kelas A dan kelas B. Berikut disajikan hasil data *pre test* hasil belajar matematika siswa pada kelas B.

Tabel 2. *Pre Test* Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas B

Interval	Frekuensi	Persentase
35-40	2	7%
41-46	1	3%
47-52	7	23%
53-58	8	27%
59-64	6	20%
65-70	6	20%
Total	30	100%

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa data *pre test* hasil belajar matematika siswa pada kelas B. Dari data tersebut diperoleh bahwa nilai kemampuan terendah siswa adalah 35 dan nilai tertinggi adalah 70 dengan rata-rata yang diperoleh adalah 56; median adalah 55; dan modus yaitu 55; standar deviasi sebesar 781; dan varian sebesar 60,95. Selanjutnya data tabel distribusi frekuensi di atas dapat digambarkan dalam bentuk histogram seperti yang terlihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. Histogram *Pre Test* Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas A

Dari gambar 2 terlihat jelas bahwa hasil belajar matematika siswa pada kelas B dengan jumlah frekuensi terbanyak berada pada kelas interval 53-58, sedangkan jumlah frekuensi yang sedikit berada pada kelas interval 41-46.

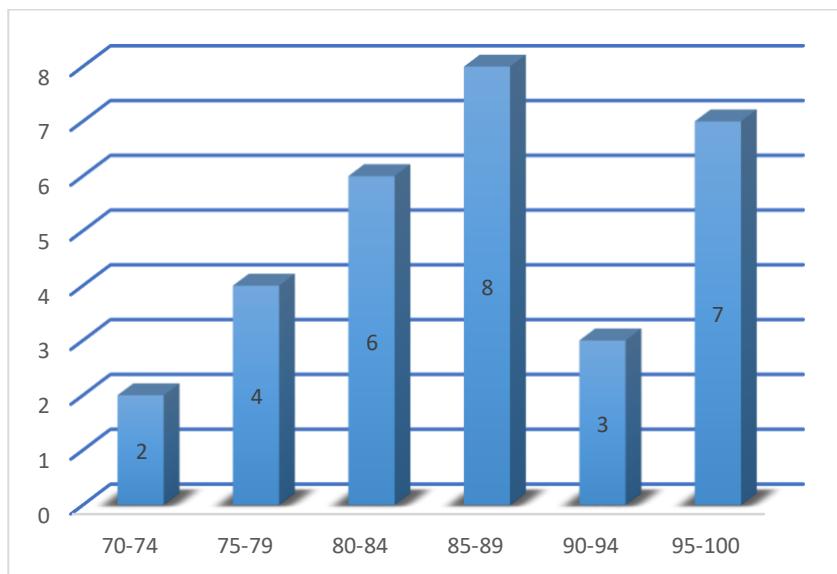
3) Post-Test Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Dari data yang diperoleh dan hasil perhitungan statistik diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament mendapatkan skor terendah yaitu 70, dan skor tertinggi yaitu 100, dengan rata-rata sebesar 86; varian sebesar 86,81; dan standar deviasi sebesar 9,32. Distribusi frekuensi hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament disajikan dalam Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Interval	Frekuensi	Percentase
70-74	2	7%
75-79	4	13%
80-84	6	20%
85-89	8	27%
90-94	3	10%
95-100	7	23%
Total	30	100%

Distribusi frekuensi hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament secara visual diperlihatkan dalam bentuk gambar histogram berikut ini:



Gambar 3. Histogram Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

Dari gambar 3 terlihat jelas bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament jumlah frekuensi terbanyak berada pada kelas interval 85-89, sedangkan jumlah frekuensi yang paling sedikit berada pada kelas interval 70-74.

1) Post-Test Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together

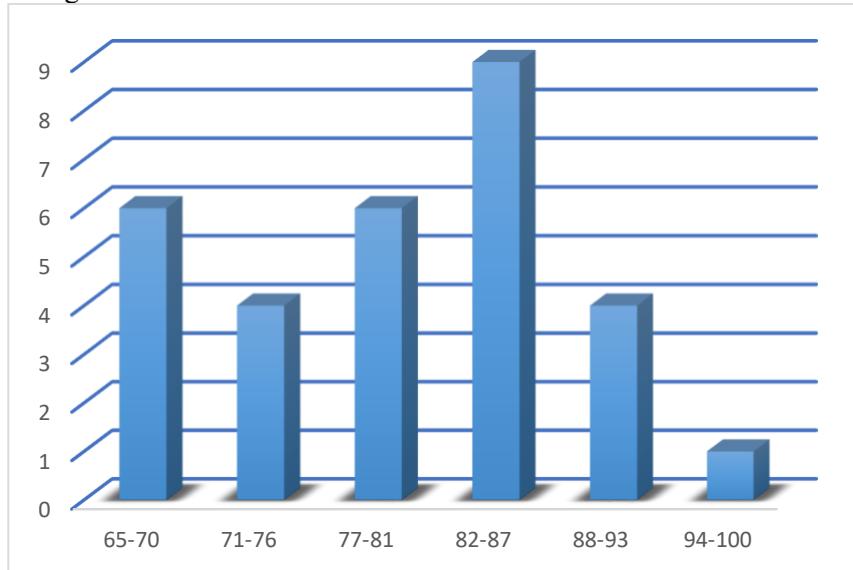
Dari data yang diperoleh dan hasil perhitungan statistik diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif Tipe Numbered Head Together mendapatkan skor terendah yaitu 65, dan skor tertinggi yaitu 100, dengan rata-rata sebesar 80; varian sebesar 76,70 dan standar deviasi sebesar 8,76. Distribusi frekuensi hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif Tipe Numbered Head Together disajikan dalam Tabel berikut ini.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together

Interval	Frekuensi	Percentase
65-70	6	20%
71-76	4	13%
77-81	6	20%
82-87	9	30%
88-93	4	13%
94-100	1	3%

Interval	Frekuensi	Persentase
Total	30	100%

Distribusi frekuensi hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif Tipe Numbered Head Together secara visual diperlihatkan dalam bentuk gambar histogram berikut ini:



Gambar 4 Histogram Hasil Belajar Matematika yang Diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together

Dari gambar 4 terlihat jelas bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif Tipe numbered head together jumlah frekuensi terbanyak berada pada kelas interval 82-87, sedangkan jumlah frekuensi yang paling sedikit berada pada kelas interval 94-100.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Model pembelajaran kooperatif Tipe numbered head together jumlah frekuensi terbanyak berada pada kelas interval 82-87, sedangkan jumlah frekuensi yang paling sedikit berada pada kelas interval 94-100
2. Rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together ($t_{hitung} = 2,285$ dan $sig. 0,026 < 0,05$).

REFERENSI

- [1] Nazaruddin, Ilham. 2020. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Eksperimen dan Motivasi Belajar SD Negeri 101739 Sei Mencirim*. **Jurnal Sekolah**, Vol. 4, No. 4, hlm. 11–25.
- [2] Sudjana, Nana. 2013. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- [3] Soeprapto, S. 2013. Landasan Aksiologis Sistem Pendidikan Nasional Indonesia dalam Perspektif Filsafat Pendidikan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*.
- [4] Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [5] Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [6] Kamarullah. 2017. *Pendidikan Matematika di Sekolah Kita*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, Vol. 1, No. 1.
- [7] Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [8] Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- [9] Isjoni. 2013. *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- [10] Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Interpratama Mandiri.