

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SD

THE EFFECT OF TEAMS GAMES TOURNAMENT TO THE MATHEMATICS LEARNING ACHIEVEMENT OF 4TH GRADE STUDENTS

Oleh: Khoerul Vikri, PGSD/PSD, virkimaning@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar matematika materi operasi hitung bilangan bulat pada siswa kelas IV SD N Karangasem dan SD N Pendem. Jenis penelitian ini adalah Penelitian eksperimen. Desain penelitian dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimental Design* bentuk *nonequivalent control group desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Pendem dan SD N Karangasem dengan jumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan statistika deskriptif Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar matematika siswa. Hal ini ditunjukkan dengan *mean* dari hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu $75 > 61,42$ dan hasil *t-test* yaitu taraf signifikansi $0,046 < 0,05$.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*(TGT), prestasi belajar matematika

Abstract

*This research aims to determine the cooperative learning type Teams Games Tournament (TGT) to the mathematics learning achievement counting integers achievement in 4th grade students. The type was experimental research. Research design was nonequivalent control group. The population were 4th grade students of SD N Pendem and SD N Karangasem with a total of 28 students. Techniques of collecting data used were observation and test. Data analysis technique used descriptive statistic. The result of this research show that implementated Teams Games Tournaments have a significant effect on students mathematic learning achievement. This is indicated by the mean of posttest experiment group and control group is $75 > 61$ and *t-test* that the significance level is $0,046 < 0,05$.*

Keyword :*Teams Games Tournament, mathematics learning achievement*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan sebagai bekal hidup di masa depan yang akan dipegang erat oleh manusia. Pendidikan merupakan perbuatan yang manusiawi, sehingga dapat mencapai tujuannya, yaitu memanusiakan manusia (Siswoyo, dkk, 2007: 1). Pendidikan mempunyai peranan untuk dapat membentuk manusia yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, dan kemampuan sosial.

Pendidikan dasar menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1 dan 2 merupakan jenjang pendidikan yang dilandasi jenjang menengah; pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta sekolah menengah pertama (SMP) atau madrasah tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat.

Pendidikan dasar menjadi pijakan awal bagi peserta didik yang melandasi jenjang pendidikan menengah. SD/MI/sederajat memberikan bekal kemampuan dasar membaca, menulis, berhitung,

pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan. Untuk dapat memaksimalkan kemampuan berhitung peserta didik diajarkan ketrampilan dasar berhitung dalam pembelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran di sekolah dasar yang memiliki peran yang sangat penting bagi keberhasilan mata pelajaran lainnya karena mempelajari matematika sama halnya melatih diri dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dinilai cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas karena matematika merupakan suatu sarana berfikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis. Adapun salah satu hal yang harus diperhatikan adalah peningkatan prestasi belajar matematika siswa di sekolah.

Namun demikian, fakta di lapangan mengungkapkan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit dipahami oleh siswa. penguasaan materi matematika masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan materi pada mata pelajaran yang lain. Dari hasil ulangan harian siswa rata rata nilainya masih dibawah KKM.

Salah satu materi matematika yang dirasa sulit oleh siswa di SD N Karangasem dan SD N Pendem adalah pada materi operasi hitung bilangan bulat. Para siswa masih bingung dalam mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan, terutama jika bilangan yang dioperasikan merupakan bilangan negatif. Ketika materi disampaikan hari ini siswa bisa memahami materi tersebut tetapi jika dilakukan evaluasi pada keesokan harinya siswa merasakan kebingungan dan tidak bisa mengerjakan soal tersebut

Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada kelas IV di SD N Pendem dan SD N Karangasem Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah tersebut masih menggunakan model pembelajaran konvensional, yakni suatu model pembelajaran yang banyak didominasi oleh guru, sementara siswa duduk secara pasif menerima informasi pengetahuan dan keterampilan. Hal ini diduga merupakan salah satu penyebab terhambatnya kreativitas dan kemandirian siswa sehingga menurunkan hasil belajar matematika siswa.

Inovasi pembelajaran perlu dilakukan oleh guru. Guru harus bisa memilih dan menerapkan model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk menciptakan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran didalam maupun diluar kelas. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan memaksimalkan kemampuan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru sehingga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika disetiap jenjang pendidikan. Adapun model pembelajaran yang dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif.

Menurut Slavin (Rusman, 2010:201) pembelajaran kooperatif menggalakan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Dalam model pembelajaran kooperatif, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide

mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri. Dengan demikian, model ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengkaji dan menguasai materi yang diajarkan.

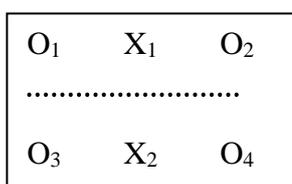
Menurut Saco (Rusman 2010: 224) dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang diselingi juga dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). Pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat ditulis pada sebuah kartu yang diberi angka yang nantinya akan dijawab oleh siswa. Dengan terciptanya suasana kompetisi melalui turnamen game yang diadakan, hal itu dapat mendorong siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Dari sinilah peneliti memilih model pembelajaran TGT dalam penelitian.

TGT ini masih jarang digunakan oleh guru di SD N Pendem dan SD N Karangasem. Pembelajarannya masih menggunakan model konvensional. Pembelajaran lebih sering diberikan dalam bentuk ceramah sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode eksperimen dalam penelitian ini menggunakan penelitian *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*.



(Sugiyono, 2012: 116)

Keterangan:

- O₁ = kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan
- O₃ = kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan
- X₁ = Perlakuan pada kelompok eksperimen
- O₂ = kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan
- O₄ = kelompok kontrol setelah diberi perlakuan
- X₂ = perlakuan pada kelompok control

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2016/2017, yakni pada bulan Mei 2017. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Tempat penelitian yaitu SD Negeri Pendem dan SD N Karangasem.

Populasi

Penelitian ini merupakan penelitian populatif sehingga populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 SD N Karangasem dan SD N Pendem, Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulon Progo, siswa berjumlah 28 siswa dimana masing masing kelas terdiri dari 14 siswa. Kemudian untuk menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menggunakan teknik *random sampling*, sehingga diperoleh SD N Pendem sebagai kelompok kontrol dan SD N Karangasem sebagai kelompok kontrol.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi dan tes. Tes dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu sebelum pemberian perlakuan (*pretest*) dan setelah pemberian

perlakuan (*posttest*). Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi terstruktur karena observasi bertujuan untuk mengamati kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan rancangan yang telah direncanakan oleh peneliti atau berbeda dengan rancangan yang telah ditetapkan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes prestasi belajar siswa dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Skala berupa butir soal berjumlah 20 butir yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan. Lembar observasi digunakan untuk mengamati kesesuaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan oleh peneliti sebelumnya.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, uji prasyarat dan uji hipotesis. Analisis data digunakan untuk mencari kuatnya hubungan antara variabel dan membuat perbandingan dengan membandingkan rata-rata. Penelitian ini menggunakan analisis data dengan membandingkan *mean*. *Mean* didapatkan dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada pada kelompok tersebut. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data normal atau tidak. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui data berasal dari varian yang sama atau berbeda.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar matematika materi operasi hitung bilangan bulat pada

siswa kelas IV SD N Pendem dan SD N Karangasem Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

Hasil penelitian dan pembahasan

Hasil Penelitian

1. Hasil *Pretest*

Pelaksanaan *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilaksanakan bersamaan, yakni pada tanggal 12 Mei 2017. Berikut deskripsi hasil *pretest*.

a. Kelompok Eksperimen

Tabel 1. Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif *Pretest* Kelompok Eksperimen

Statistik	Kelas Eksperimen
Jumlah Skor	770
Rata-rata/ <i>mean</i>	59,23
Skor maksimum	85
Skor minimum	40
Standar deviasi	15,6586

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh dari keseluruhan siswa (*mean*) sebesar 59,23. Skor tertinggi yang diperoleh dari hasil *pre-test* sebesar 85 dan skor terendah 40 sebesar .

b. Kelompok Kontrol

Tabel 2. Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif *Pretest* Kelompok Kontrol

Statistik	Kelas control
Jumlah skor	755
Rata-rata/ <i>mean</i>	58,07
Skor maksimum	85
Skor minimum	35
Standar deviasi	16,7752

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh dari keseluruhan siswa (*mean*) sebesar 58,07. Skor tertinggi yang diperoleh dari hasil *pre-test* sebesar 80 dan skor terendah sebesar 35.

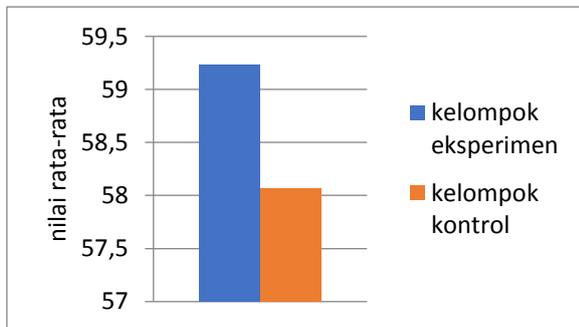
c. Perbandingan *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Pengaruh Model Pembelajaran (Khoerul Vikri) 959 (mean) sebesar 75. Skor tertinggi *posttest* kelompok eksperimen yaitu 100, sedangkan skor terendah *posttest* kelompok eksperimen yaitu 45.

Tabel 3. Hasil *Pre-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Statistik	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol
Skor total	770	755
Rata-rata total	59,23	58,07
Skor tertinggi	85	85
Skor terendah	40	35
Standar deviasi	15,6586	16,7752

Berdasarkan data tabel 3, dapat diketahui bahwa *pre-test* prestasi belajar matematika siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak jauh berbeda. Hasil perbandingan *pre-test* kelompok control dan kelompok ekaperimen kemudian disajikan dalam diagram berikut ini:



Gambar 1. Diagram Perbandingan Rata-rata *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

2. Hasil *Posttest*

a. Kelompok Eksperimen

Pelaksanaan *posttest* pada kelompok eksperimen dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2017. Hasil penghitungan *posttest* kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif *Posttest* Kelompok Eksperimen

Statistik	Kelas Eksperimen
Jumlah skor	975
Rata-rata/ <i>mean</i>	75
Skor maksimum	100
Skor minimum	45
Standar deviasi	17,1998

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh dari keseluruhan siswa

b. Kelompok Kontrol

Pelaksanaan *posttest* pada kelompok kontrol dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2017. Hasil penghitungan *posttest* kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif *Posttest* Kelompok Kontrol

Statistik	Kelas kontrol
Jumlah skor	860
Rata-rata/ <i>mean</i>	61,42
Skor maksimum	85
Skor minimum	40
Standar deviasi	16,4584

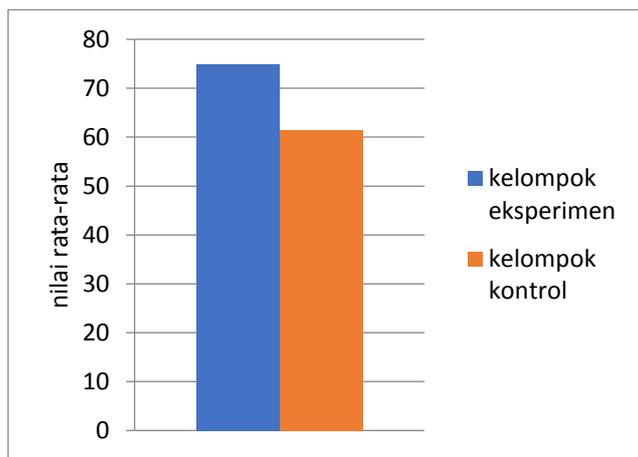
Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh dari keseluruhan siswa (mean) sebesar 61,42. Skor tertinggi *posttest* kelompok kontrol yaitu 85, sedangkan skor terendah *posttest* kelompok eksperimen yaitu 40.

c. Perbandingan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Tabel 6. Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol
Skor total	975	860
Rata-rata total	75	61,42
Skor tertinggi	100	85
Skor terendah	45	40
Standar deviasi	17,1998	16,4584

Berdasarkan data tabel 6, dapat diketahui bahwa rata-rata *posttest* prestasi belajar matematika siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Hasil perbandingan *posttest* kelompok kontrol dan kelompok ekaperimen kemudian disajikan dalam diagram berikut ini:



Gambar 2. Diagram Perbandingan Rata-rata Skor *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

d. Perbandingan hasil *pretest posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Berikut hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang disajikan dalam tabel 7.

Tabel 7. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

	Hasil <i>pre-test</i>		Hasil <i>post-test</i>	
	KE	KK	KE	KK
Rata-rata skor	59,23	58,07	75	61,42
Skor tertinggi	85	85	100	85
Skor terendah	40	35	45	40
Standar deviasi	15,6586	16,7752	17,1998	16,4584

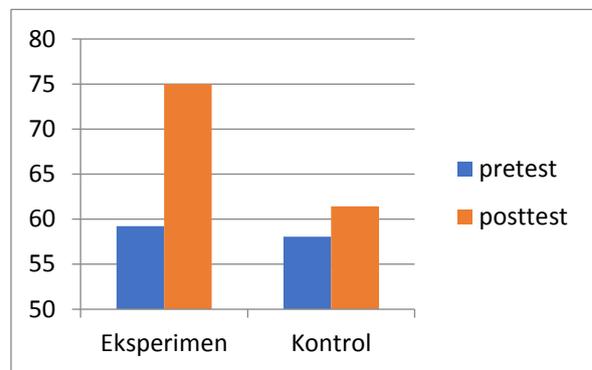
Keterangan:

KE : kelompok eksperimen

KK : kelompok kontrol

Selisih skor rata-rata *pretest* kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen adalah 1,16. Setelah kedua kelompok diberi perlakuan, kelompok kontrol mengalami peningkatan skor rata-rata sebesar 9,23 sedangkan kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 15,77. Sehingga selisih skor rata-rata *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebesar 13,58. Hasil perbandingan *pretest*

posttest kelompok kontrol dan kelompok ekaperimen kemudian disajikan dalam diagram berikut ini:



Gambar 3. Diagram Perbandingan Rata-rata Skor *Pre-test Post-test* Prestasi Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

3. Hasil Analisis Data

a. Uji prasyarat

1) Uji normalitas

Rumus yang digunakan adalah Kolmogorov-Smirnov Uji normalitas ini dilakukan pada hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Data	Probabilitas (P) atau sig hitung	Sig _{min}	Keterangan
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,16	0,05	Distribusi data normal
<i>Pretest</i> Kontrol	0,200		Distribusi data normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,200		Distribusi data normal
<i>Posttest</i> Kontrol	0,200		Distribusi data normal

2) Uji homogenitas

Tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi

bervarian atau tidak. Uji homogenitas menggunakan rumus levene's test. Hasil dari uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Data	Sig _{hitung}	Sig _{min}	Keterangan
Pretest Prestasi Belajar	0,737	0,05	Homogen
Posttest Prestasi Belajar	0,551		Homogen

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas, diperoleh signifikansi untuk *pretest* pada kelompok eksperimen dan kontrol sebesar 0,737. Nilai signifikansi untuk *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol sebesar 0,551. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil kedua kelompok dalam keadaan varian sama/homogen, karena mempunyai nilai signifikansi $> 0,05$.

b. Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk memperkuat data perbandingan skor rata-rata *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Analisis Uji-t *posttest*

Deskripsi	Eksperimen	Kontrol
Mean	75	61,42
N	13	14
t_{hitung}	2,095	
t_{tabel}	1,71	
Sig (2tailed)	0,046	
Analisis	$t_{hitung} > t_{tabel}$	
Keterangan	Signifikan	

Berdasarkan hasil analisis uji-t (t-test) menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} yaitu 2,095 dinyatakan lebih besar dari t_{tabel} yaitu 1,71. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,095 > 1,71$) dan nilai signifikannya adalah 0,046 lebih kecil dari 0,05 ($0,046 < 0,05$) maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya ada perbedaan yang signifikan

Pengaruh Model Pembelajaran (Khoerul Vikri) 961 antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis uji-t (t-test), dapat dinyatakan bahwa prestasi belajar siswa dengan pembelajaran yang menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi daripada kelompok siswa dengan menerapkan pembelajaran biasa pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung bilangan bulat pada kelas IV SD N Pendem dan SD N Karangasem.

Deskripsi Hasil Observasi Guru

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan pada setiap kegiatan pembelajaran. Observasi dilaksanakan untuk mengetahui kesesuaian antara Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru di kelas. Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian yaitu pedoman observasi untuk guru. Pedoman observasi untuk guru hanya dilakukan dalam kelas eksperimen yaitu untuk mengetahui keterlaksanaan langkah-langkah proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Berdasarkan lembar observasi, dapat dilihat bahwa secara keseluruhan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam kelompok eksperimen yaitu kelas IV SD N Karangasem sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat langkah-langkah model pembelajaran TGT. Adapun langkah langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT antara lain : Presentasi kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, penghargaan kelompok. Sedangkan pembelajaran yang dilakukan di kelompok kontrol yaitu kelas IV SD N Pendem, peneliti yang berperan sebagai guru telah melaksanakan proses pembelajaran yang dilakukan seperti guru kelas pada pembelajaran biasanya yaitu

menggunakan metode konvensional atau ceramah dan tanya jawab.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa prestasi belajar matematika kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penyampaian mata pelajaran matematika materi operasi hitung bilangan bulat. Materi tersebut cocok diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), karena materi operasi hitung bilangan bulat sebagai materi dasar yang dianggap sulit oleh siswa dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dengan adanya bantuan dari teman sebaya dalam kelompoknya. Hal ini sesuai dengan penemuan Slavin bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, dan sikap-sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Langkah - langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang terdiri dari presentasi kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok berhasil dilaksanakan dengan baik. Pada langkah-langkah pembelajaran ini mengarahkan siswa untuk belajar secara berkelompok kelompok *heterogen* yang menekankan siswa supaya aktif dan dapat menerima segala perbedaan pada teman yang lain baik secara kemampuan, jenis kelamin dan perbedaan yang lainnya. yang menekankan siswa agar aktif dan bisa kemudian melakukan permainan akademik yang dikemas dalam sebuah turnamen. Pada langkah terakhir siswa mendapatkan penghargaan dalam bentuk hadiah dan sertifikat sebagai bentuk apresiasi

dari apa yang telah berhasil dilakukan oleh siswa. disini guru lebih berperan sebagai pembimbing dan mengawasi jalannya proses pembelajaran.

Pada kelas kontrol pembelajaran menggunakan metode yang biasa digunakan oleh guru kelas pada biasanya yaitu metode konvensional atau ceramah dan tanya jawab. Penggunaan metode ini tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Siswa hanya mendengarkan penjelasan tentang materi dan mengerjakan soal latihan. siswa yang aktif dalam pembelajaran adalah siswa yang memiliki peringkat atau kemampuan tinggi dikelas sedangkan lainnya cenderung pasif. Beberapa siswa juga terlihat bosan dengan pembelajaran dan bermain sendiri. Beberapa juga tidak berani untuk bertanya atau menanggapi pertanyaan temanya. Hal tersebut dikarenakan pengajaran kelompok kontrol masih didominasi dengan metode ceramah dan tanya jawab, siswa hanya terpaku pada guru dan siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang membuat siswa kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran.

Setelah diberikan perlakuan kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui kondisi akhir prestasi belajar siswa pada masing-masing kelompok. Data hasil *posttest* kelompok eksperimen diperoleh nilai tertinggi 100, nilai terendah 45 dan rata-rata 75. Sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh nilai tertinggi 85, nilai terendah 40 dan rata-rata 61,42. Dari hasil *posttest* kedua kelompok menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa semakin baik dibandingkan dengan kondisi awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan.

Hal tersebut juga didukung dengan uji t sebagai analisis datanya. Hasil uji t pada skor rata-rata kemampuan prestasi belajar pada kelompok eksperimen dan kontrol diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,095 > 1,71$ dan nilai signifikansinya adalah

0,046 lebih kecil dari 0,05. Jadi dapat dinyatakan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar matematika materi operasi hitung bilangan bulat pada siswa kelas IV SD N Pendem dan SD N Karangasem.

Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT dapat dilihat berdasarkan hasil *posttest* dimana prestasi belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu pada kelompok eksperimen terlihat siswa bisa lebih menghargai perbedaan serta mampu bekerja sama dengan baik dengan temanya. Hal ini sesuai dengan pendapat Slavin (Rusman, 2010: 206) yang menyatakan bahwa: (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar matematika materi operasi hitung bilangan bulat pada siswa kelas IV SD N Pendem dan SD N Karangasem.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan model cooperative learning tipe jigsaw dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan interpersonal siswa kelas V SD Se-gugus IV Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor rata-

Pengaruh Model Pembelajaran (Khoerul Vikri) 963
rata skala kemampuan interpersonal siswa pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw 74,89 dan skor rata-rata skala kemampuan interpersonal siswa pada kelompok kontrol sebesar 69,3. Skor rata-rata kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 4,56 dari skor rata-rata *pre-test* dan skor rata-rata kelompok kontrol mengalami peningkatan sebesar 0,54 dari skor rata-rata *pre-test*.

2. Hasil analisis uji-t (*t-test*) diperoleh nilai t hitung 2,095 lebih besar dari t tabel sebesar 1,71 ($2,095 > 1,71$) dan nilai signifikansi sebesar 0,046 lebih kecil dari nilai signifikansi sebesar 0,05 pada taraf 5% ($0,046 < 0,05$). Hal ini menunjukkan ada pengaruh secara signifikan dari perbedaan perlakuan yang diterima pada kedua kelas. Dari hasil penghitungan uji-t (*t-test*), maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar matematika materi operasi hitung bilangan bulat pada siswa kelas IV di SD Negeri N Pendem dan SD N Karangasem Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis diatas, maka dapat disampaikan beberapa saran kepada beberapa pihak sebagai berikut: (1) Kepala Sekolah hendaknya memfasilitasi guru untuk melakukan pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) . Selain itu, sekolah juga dapat menyediakan buku-buku tentang model-model pembelajaran sehingga guru dapat memiliki wawasan dan keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran tersebut untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. (2) Bagi guru ketika menggunakan

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) dapat mengatasi segala kelemahan pada model pembelajaran ini, (3) Bagi Peneliti Lain diharapkan melakukan penelitian lanjutan dengan melibatkan aspek lainnya, seperti sikap, ketrampilan, atau penggunaan model pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Rusman. (2010). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindi persada.

Siswoyo Dwi dkk. (2007). *Ilmu pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Susanto Ahmad. (2013). *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana : Jakarta.