

# HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA

Oleh

**Fedrik Irawan, M Thoha B.S Jaya, Riyanto M. Taruna**

FKIP Universitas Lampung, JL. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung  
E-mail: [fedrik.irawan3021@gmail.com](mailto:fedrik.irawan3021@gmail.com) +6289630721947

Tanggal masuk

Tanggal terima

Tanggal upload

Masalah dalam penelitian ini adalah prestasi belajar matematika masih rendah. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan prestasi belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif, dengan jenis penelitian korelasi. Hasil analisis data menggunakan korelasi serial menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan erat antara aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan prestasi belajar matematika.

**Kata Kunci:** aktivitas belajar, *teams games tournament*, dan prestasi belajar matematika.

*The problems in this study is the achievement of learning mathematics is still low. The purpose of this research is to know the correlation between learning activity using teams games tournament learning achievement in fourth grade IV of SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung Academic year 2016/2017. sample in this study were all students of class IV which amounted to 30 students. Research method using quantitative method, with kind of correlation shows that There is a positive correlation between learning activity using teams games tournament learning model with mathematics learning achievement.*

*Keywords; learning activity, teams games tournament, mathematics learning achievement*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Sehingga perkembangan pendidikan terjadi sejalan dengan perubahan kebudayaan kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan yang dilakukan terus menerus sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional pemerintah menyelenggarakan perbaikan-perbaikan peningkatan mutu pendidikan dalam berbagai jenis dan jenjang. Namun fakta di lapangan belum menunjukkan hasil yang

memuaskan. Kurangnya minat siswa mempengaruhi penguasaan siswa terhadap mata pelajaran matematika. Kurangnya minat siswa saat proses aktivitas belajar dapat membuat siswa tidak fokus, cenderung bermain dengan teman, atau bahkan mengantuk. Guru dalam proses aktivitas belajar mengajar hendaknya dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tujuan pembelajaran yang diharapkan pun tercapai. Untuk menarik perhatian siswa sehingga lebih fokus, dalam proses aktivitas belajar guru dapat menggunakan model pembelajaran. Salah satu cara yang digunakan peneliti untuk membuat proses aktivitas belajar lebih menarik adalah menggunakan suatu model pembelajaran yaitu *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournaments*.

Pembelajaran matematika di sekolah pada umumnya lebih bersifat klasikal, yakni guru berdiri di depan kelas, sedangkan siswa duduk rapi di tempat masing-masing. Sistem pembelajaran seperti ini, sistem komunikasi yang terjadi cenderung satu arah yaitu guru aktif

menerangkan, memberi contoh, menyajikan soal atau bertanya. Sedangkan siswa duduk mendengarkan, menjawab pertanyaan atau mencatat materi yang disajikan guru. Untuk memungkinkan terjadinya komunikasi yang lebih bersifat multi arah, dapat diterapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournaments* agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Karena Model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa.

Menurut Hanafiah dan Suhana (2010: 23) aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

*Teams games tournament* merupakan salah satu tipe model *cooperative learning*, yang membedakan *teams games tournament* dengan tipe model

*cooperative learning* yang lain adalah adanya turnamen akademik. Sehingga siswa tidak merasakan bosan karena ada unsure turnamen. Pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan pengayaan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Kiranawati: 2007).

Isjoni (2011: 83-84) menyatakan bahwa *teams games tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok

mereka masing-masing disertai dengan adanya permainan akademik untuk memastikan setiap anggota kelompok menguasai pelajaran yang diberikan.

Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagaimana yang disajikan Depdiknas sebagai berikut:

- 1) Memahami matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusuri bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang metode matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah peneliti melakukan penelitian pendahuluan, diketahui terdapat banyak faktor yang menyebabkan prestasi belajar siswa dalam ranah kognitif masih rendah di sekolah.

Masalah tersebut bersumber pada beberapa faktor diantaranya (1) siswa cukup sulit memahami konsep-konsep matematika karena konsep-konsep matematika tersebut bersifat abstrak, (2) siswa tidak banyak yang siap atau menyiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai walaupun materi pelajaran yang akan diajarkan pada pertemuan berikutnya sudah diketahui, dan (3) aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. salah satu faktor yang menarik perhatian peneliti adalah proses aktivitas belajar siswa di kelas. Oleh karena itu, proses aktivitas belajar siswa di kelas merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai prestasi belajar.

Oleh sebab itu, berdasarkan masalah di atas peneliti mencoba mencari metode yang lebih efektif untuk pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*,

diharapkan menambah semangat siswa dan menumbuhkan aktivitas belajar siswa sehingga siswa tidak malas untuk memperhatikan penjelasan guru. Model ini biasanya dikaitkan dengan secara berkelompok-kelompok. Secara garis besar model tersebut merupakan suatu pengajaran yang melibatkan secara langsung peserta didik untuk belajar berkelompok sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat memancing keinginan siswa lainnya.

#### **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional, menurut Arikunto (2010:4) menyatakan bahwa, penelitian korelasional adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang sudah ada. populasi dari penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD 2 Pinang Jaya Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 30 siswa.

Dalam penelitian ini sampel penelitiannya adalah seluruh populasi penelitian. Hal ini dikarenakan

populasi penelitian kurang dari 100, sehingga peneliti menggunakan teknik *total sampling* sebagai teknik pengambilan sampelnya. *Total sampling* berarti menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Maka dalam penelitian ini sampel penelitiannya adalah seluruh siswa kelas IV SD 2 Pinang Jaya Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 30 siswa.

Variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Variabel bebas (X) adalah aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dan Variabel terikat (Y) adalah prestasi belajar matematika.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, instrument yang berupa angket dikonsultasikan terlebih dahulu kepada ahli. Setelahnya dilakukan uji validitas dan uji reabilitas di luar sampel. Uji validitas menggunakan rumus *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program *Microsoft Excel 2007*.

Teknik analisis data untuk melihat hubungan antara aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan

prestasi belajar matematika menggunakan rumus korelasi serial.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan observasi dan test untuk mengetahui aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dan prestasi belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya, diperoleh data mengenai aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (X), dan prestasi belajar matematika (Y) sebagai berikut.

Observasi dengan siswa untuk mengetahui aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* yang berjumlah 30 siswa.

Adapun Data tentang aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* diperoleh melalui observasi dengan jumlah pernyataan sebanyak 8 item dan diperoleh skor tertinggi 32 dan skor terendah 8. Berdasarkan hasil analisis aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (X) diperoleh nilai rerata (*Mean*) = 20,16, modus (*Mo*) = 15,

median (*Me*) = 19,5, standar deviasi (*SD*) = 3,21. Selain data tersebut dapat diketahui pula nilai tertinggi = 32 dan nilai terendah = 8.

Test dengan siswa untuk mengetahui prestasi belajar matematika yang berjumlah 30 siswa. Setelah ditest selanjutnya dianalisis dan diberi skor jawaban peritem pertanyaan.

Adapun hasil perhitungan test prestasi belajar matematika terlampir berdasarkan hasil analisis data prestasi belajar matematika (Y) diperoleh nilai rerata (*Mean*) = 66,89, modus (*Mo*) = 88, median (*Me*) = 63,33, standar deviasi (*SD*) = 18,89. Selain data tersebut dapat diketahui pula nilai tertinggi = 100 dan nilai terendah = 26,67.

Untuk menguji data antara skor observasi aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan prestasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya terlebih dahulu dikorelasikan antara variabel (X) dan variabel (Y) menggunakan rumus korelasi serial. Dari perhitungan di atas diperoleh angka korelasi antara Variabel X (aktivitas belajar menggunakan model

pembelajaran *teams games tournament*) dan Variabel Y (prestasi belajar matematika) sebesar 0,9269 yang berarti korelasi tersebut positif dan sangat erat.

Kemudian, untuk mengetahui seberapa besar hubungan kedua variabel tersebut maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus Koefisien Determinasi, dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa, variabel aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* memberikan kontribusi terhadap prestasi belajar matematika sebesar 85,91%. Adapun sisanya sebesar 14,09% ditentukan oleh faktor yang lain.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa ada hubungan antara aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan prestasi belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Kemendikbud.
- Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung. PT Refika Aditama.
- Kiranawati, 2007, *Pembelajaran kooperatif tipe TGT* ([Http://gurupkn.wordpress.com/2007/11/13/metode-team-gamestournament-tgt](http://gurupkn.wordpress.com/2007/11/13/metode-team-gamestournament-tgt) diakses tanggal 15 Desember 2016)
- Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasaan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.



