

Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik

Ni Putu Oktavianti^{1*}, Sulistiasih², Rapani³

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soematri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

²FKIP Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta

³FKIP Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Setiabudhi No. 229 Bandung

*e-mail: niputuoktavianti208@gmail.com, Telp. +6285840295044

Received:

Accepted:

Online Published:

Abstract: The Effect of Cooperative Learning Models Type TGT to Learning Outcomes

The purpose of this study was to analyze and determine the significant effect of the application of the cooperative learning model of teams games tournament toward the mathematics learning outcomes of students in class V SD Negeri 8 Metro Timur. This type of research is experimental research. The research design used is non-equivalent control group design. The study population and sample amounted to 49 student. The instrument used is a test question. Data analysis techniques use the t-test separated variances statistical test which begins with a test of normality and homogeneity. The results of the study show that a significant level 0,58 with a calculated value of 2,13 > 2.02 means that is accepted. There is a significant effect on the implementation of cooperative learning models in the type of teams games tournament on learning outcomes.

Keywords: *Teams Games Tournament, Learning Outcomes*

Abstrak: Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh signifikan penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain penelitian non-equevalent control group desain. Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 49 orang peserta didik. Instrumen yang digunakan yaitu soal tes. Teknik analisis data menggunakan uji statistik t-test sparated varians yang diawali dengan uji normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa taraf signifikan sebesar 0,58 dengan nilai 2,13 > 2,02 berarti H_0 diterima. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar.

Kata kunci: *Teams games tournament, hasil belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak yang wajib diperoleh bagi setiap individu untuk dapat mengembangkan moral ke arah yang lebih baik. Menurut Mulyasa (2013: 17) pendidikan merupakan sarana untuk menyiapkan sumber daya manusia generasi masa kini dan sekaligus masa depan. Pendidikan bukan hanya untuk masa kini, tetapi juga untuk bekal di masa yang akan datang. Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pada pemahaman, *skill*, dan pendidikan berkarakter, dimana peserta didik dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam proses berdiskusi, dan presentasi serta memiliki sopan santun dan sikap disiplin yang tinggi. Perkembangan potensi peserta didik dilakukan secara bertahap sesuai dengan perkembangan psikologi peserta didik sehingga pendidikan pada tingkat sekolah dasar harus fokus pada pengembangan sikap dan perilaku.

Salah satu faktor dalam menentukan berhasilnya tujuan pembelajaran adalah faktor pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran tersebut, karena secara langsung pendidik dapat mempengaruhi, membimbing, dan me-

ningkatkan kecerdasan, keterampilan peserta didik, serta tujuan pendidikan secara maksimal. Peran pendidik sangat penting dan sangat diharapkan untuk memilih model mengajar yang baik dan mampu memilih metode pembelajaran yang tepat.

Menurut Yenni (2018) matematika merupakan ilmu yang universal yang mendasari pengembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini

Berdasarkan hasil survei pendahuluan yang dilaksanakan pada tanggal 10 November 2018 di SD Negeri 8 Metro Timur, peneliti memperoleh informasi bahwa hasil belajar *mid* semester ganjil kelas V tahun pelajaran 2018/2019 masih tergolong rendah, hal ini disebabkan karena terdapat peserta didik yang berbincang-bincang dengan temannya saat pendidik menjelaskan materi, Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*), Suasana pembelajaran di kelas tidak kondusif dan kurang aktif, peserta didik kurang bekerja sama karena tugas berbentuk individu, rendahnya hasil belajar peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 75. Pendidik belum memaksimalkan penerapan model pembelajaran yang bervariasi, seperti mengolaborasi model pembelajaran yang biasa digunakan

dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT hal ini dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 1. Data Nilai *mid Semester Ganjil* Peserta Didik Kelas V SD Negeri 8 Metro Timur

Kelas	Jumlah	kkm	Rata kelas	Tuntas	Tidak tuntas
VA	26	75	59	7	19
VB	24	75	25,125	4	20

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa peserta didik yang tuntas pada kelas VA yaitu 7 peserta didik dari jumlah keseluruhan 26 orang, adapun peserta didik yang tuntas pada kelas VB yaitu 4 peserta didik dari jumlah keseluruhan 24 orang. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas VA lebih baik dari pada kelas VB terlihat dalam pembelajaran peserta didik kurang bekerja sama dalam memecahkan masalah dan cenderung individual. Sehingga hasil belajar peserta didik tidak mencapai KKM yaitu 75. Atas permasalahan tersebut maka diadakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui sejauh manakah pengaruh yang signifikan pada model *cooperative learning* tipe TGT terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro?"

Ujiati (2017) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran, yang mencakup nilai kognitif yang bisa dilihat dari hasil evaluasi pekerjaan siswa, afektif (angket yang dikhususkan pada karakter bangsa berupa tanggung jawab) dan psikomotor (keterampilan). Siswa nantinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran Matematika.

Joyce dan Weil dalam Rusman (2014: 132-133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Kharisma (2014) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar. Hal ini karena dalam model pembelajaran TGT memuat unsur *game* dan *tournament* yang membuat siswa pada jenjang sekolah dasar merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Emay (2017) pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins (Slavin 2009). Menurut Slavin (2009) TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Menurut Slavin (2015) kelebihan dan kekurangan TGT yaitu (1) para peserta didik di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak (2) meningkatkan perasaan/persepsi peserta didik bahwa hasil yang diperoleh bergantung dari kinerja bukan keberuntungan. (3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada peserta didik tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik. (4) keterlibatan peserta didik lebih tinggi

dalam belajar bersama. Adapun kekurangan dalam TGT yaitu: (1) memerlukan waktu yang banyak (2) sulitnya mengelompokkan kemampuan heterogen peserta didik dari segi akademis. (3) masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2017) membuktikan The application of Teams Games Tournament TGT model in the 5th grade science class of SDN Jetak 03 is proven to increase the students' activity and learning outcomes Artinya penerapan Teams Games Tournament (TGT) dikelas sains kelas 5 SDN Jetak 03 terbukti meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar.

Menurut Oktaviana (2013) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* merupakan suatu proses, cara, perbuatan menerapkan atau pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Proses, cara, perbuatan menerapkan tersebut berhubungan dengan sudut pandang dari suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa dalam bentuk game atau permainan sehingga diharapkan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta hasil belajar siswa mencapai target keberhasilan yaitu 80%.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini yaitu adalah untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh yang signifikan pada model *cooperative learning* tipe TGT terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Objek penelitian ini adalah pengaruh model *cooperative learning* tipe TGT (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y).

Desain penelitian yakni *non equivalent control group design*. jenis desain yang dipilih dalam penelitian ini yaitu *nonequivalent control group*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu *sampling* jenuh.

Tempat dan Waktu Penelitian

SD Negeri 8 Metro Timur yang bertempat di Jl. Raya Stadion, Tejosari, Metro Timur, Kota Metro, Lampung.

Penelitian ini telah diawali dengan observasi pada 10 November 2018 dan pelaksanaan eksperimen dilaksanakan pada tanggal 2 4 Februari 2019 dan 6 Februari 2019 di kelas kontrol.

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: (1) melakukan *survey* awal ke sekolah, (2) menentukan kelas eksperimen dan kontrol, (3) melakukan uji instrumen di kelas V SD Negeri 4 Metro Timur, (4) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (5) memberikan *pretest* pada pertemuan pertama di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan, (6) memberi perlakuan yang berbeda antara kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol, (7) setelah selesai melakukan kegiatan kemudian melakukan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, (8) cari mean kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol, antara *pretes* dan *posttest*. (9) menggunakan statistik untuk mencari perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat diketahui pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe TGT mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri 8 Metro Timur.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah peserta didik 49 peserta didik.

Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sampel jenuh yang merupakan kategori dari teknik sampling *non probability sampling*. Menentukan sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat ditentukan bahwa kelas V B yang memiliki persentase ketuntasan lebih rendah dipilih sebagai kelas eksperimen, adapun kelas V A dipilih sebagai kelas kontrol karena memiliki persentase ketuntasan yang lebih tinggi. Sugiyono (2011) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Artinya sampel merupakan bagian dari populasi.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan 1 kali pertemuan pada kelas kontrol, pada pembelajaran volume bangun ruang. Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe (TGT) dalam ranah kognitif. Bentuk tes yang diberikan berupa tes pilihan jamak, terdiri dari

20 butir soal yang telah melalui uji valid, reliabel.

Mengukur tingkat validitas soal tes digunakan rumus korelasi *point biserial*. Sedangkan uji reliabilitas yaitu menggunakan rumus teknik KR 20 (*Kuder Richardson*). Saat pembelajaran berlangsung dilakukan observasi menggunakan lembar observasi keterlaksanaan aktivitas pendidik dan peserta didik dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe (TGT).

Teknik Analisis data

Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif. Sebelum diketahui hasil dari analisis hipotesis maka, dilakukan uji persyaratan analisis data uji normalitas dilakukan menggunakan rumus *chi kuadrat* dan untuk uji prasyarat homogenitas menggunakan uji-F, kedua uji ini untuk mengetahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Pengujian hipotesis menggunakan uji *t-test pooled varians* dengan aturan keputusan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a ditolak. Apabila H_a diterima berarti hipotesis yang diajukan dapat diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Timur pada tanggal 2 4 Februari 2019 di kelas eksperimen dan 6 Februari di kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dengan menggunakan model TGT dan pada kelas kontrol menggunakan pendekatan saintifik. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan di kelas eksperimen pada tanggal 2,4 dan kelas kontrol pada tanggal 6 pada pembelajaran matematika materi volume bangun ruang. Pengambilan

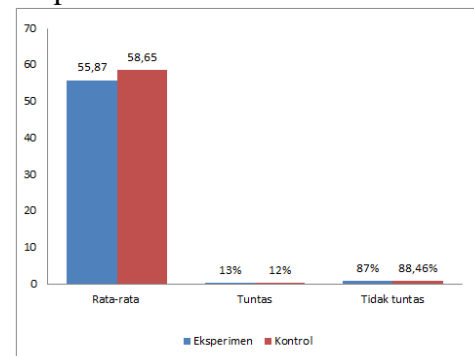
data hasil belajar dilakukan 2 kali pengambilan yaitu *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini pada awal kegiatan pembelajaran, setiap kelas diberikan *pretest* yang butir soalnya sudah diuji validitas dan reliabilitas sejumlah 20 soal. *Pretest* dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diterapkan model pembelajaran pada masing-masing kelas. Adapun setelah diterapkannya model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen, dan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik pada kelas kontrol, selanjutnya pada akhir pembelajaran dilakukan *posttest*. *Posttest* ini diberikan pada akhir proses kegiatan pembelajaran. Jumlah butir soal, dan penyekoran yang digunakan untuk *pretest* sama dengan *posttest*. Berikut data nilai *pretest* peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. Nilai *Pretest* Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Interval Kelas	Frekuensi	
		Eksperimen	Kontrol
1	30-37	4	0
2	38-45	3	7
3	46-53	4	5
4	54-61	2	5
5	62-69	3	3
6	70-77	6	5
7	78-85	1	1
Jumlah peserta didik		23	26
Rata-rata		55,87	58,65
Standar Deviasi		15,08	10,11
Tuntas		13%	12%
Tidak tuntas		87%	88,46%

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen peserta didik yang mendapat nilai mencapai KKM yaitu 75 sebanyak 3 orang peserta didik dari jumlah peserta didik sebanyak 23 dan peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 20 peserta didik. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 3 peserta didik yang mencapai KKM dan peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 23

peserta didik. Berikut diagram hasil penggolongan nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 1. Diagram perbedaan rata-rata *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

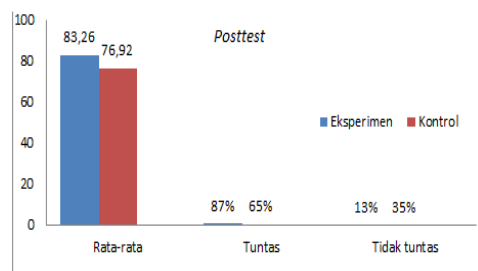
Model *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan di kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran yang biasa pendidik gunakan yaitu model saintifik. Pada akhir pembelajaran dilakukan *posttest* pada masing-masing kelas dengan menggunakan instrumen tes yang sama.

Setelah diberikan perlakuan saat proses pembelajaran, kemudian kedua kelas diberikan soal *posttest*. *Posttest* ini diberikan pada akhir kegiatan pembelajaran. Butir soal yang diberikan untuk *posttest* sama dengan butir soal yang diberikan pada *pretest*. Kemudian nilai *posttest* dari masing-masing peserta didik dicari rata-rata untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah adanya perlakuan menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen. Berikut tabel hasil belajar *posttest*, setelah diberikan perlakuan.

Tabel 3. Nilai *Posttest* Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Interval Kelas	Frekuensi	
		Eksperimen	Kontrol
1	60-65	2	6
2	66-71	1	3
3	72-77	2	4
4	78-83	5	5
5	84-89	5	4
6	90-95	6	4
7	96-101	2	0
Jumlah peserta didik		23	26
Rata-rata		83,26	76,92
Standar Deviasi		10,05	10,74
Tuntas		87%	65%
Tidak tuntas		13%	35%

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen peserta didik yang mendapat nilai mencapai KKM yaitu 75 sebanyak 20 peserta didik dari jumlah peserta didik sebanyak 23, dan peserta didik yang belum mencapai KKM sebanyak 3 peserta didik. Pada kelas kontrol peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 17 peserta didik dari jumlah peserta didik sebanyak 26 dan peserta didik yang belum mencapai KKM yaitu sebanyak 9 peserta didik. Berikut diagram hasil penggolongan nilai *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.



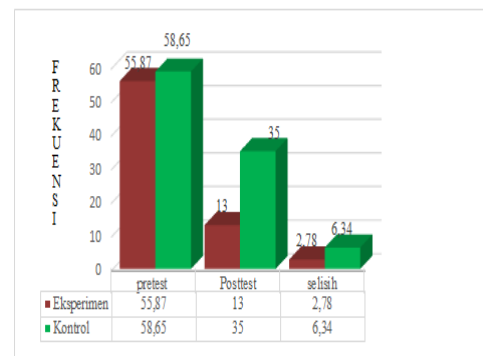
Gambar 2. Diagram perbedaan rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Setelah diperoleh rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya diperoleh rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dan pada kelas kontrol menggunakan pendekatan Saintifik Berikut nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* peserta didik pada kedua kelas.

Tabel 4. Rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Data penelitian	Rata-rata		Nilai Tertinggi		Nilai Terendah	
		<i>pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
1	Kelas Eksperimen	55,87	83,26	80	100	30	60
2	Kelas Kontrol	58,65	76,92	85	95	45	60

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa sebelum dilaksanakan pembelajaran, hasil rata-rata nilai *pretest* untuk kelas eksperimen sebesar 55,87 dengan nilai tertinggi peserta didik sebesar 80 dan terendah 30, sedangkan hasil *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan yaitu rata-rata nilai sebesar 83,26 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Sedangkan pada kelas kontrol hasil *pretest* hanya sebesar 58,65 dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 45, setelah diberi perlakuan terhadap kelas kontrol terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik namun tidak setinggi kelas eksperimen. Berdasarkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu sebesar 76,92 dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 60. Perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kedua kelas yang dapat digambarkan dalam diagram berikut ini.



Gambar 3. Diagram perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*

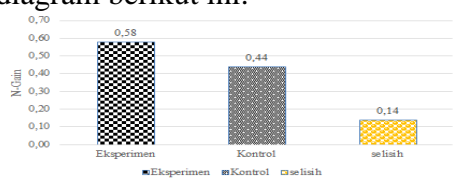
Setelah diketahui rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kedua kelas, selanjutnya menghitung peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan dengan menggunakan rumus *N-Gain*. Hasil perhitungan *N-Gain* kemudian digolongkan dalam klasifikasi tinggi, sedang, dan rendah. Berikut tabel klasifikasi nilai *N-Gain* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Nilai Rekapitulasi Nilai *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Klasifikasi	Frekuensi		Rata-rata <i>N-Gain</i>	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
1	$\geq 0,7$ Tinggi	39,13%	34,61%	0,58	0,44
2	$0,3 \leq 0,7$ Sedang	47,82%	34,61%		
3	$< 0,3$ Rendah	8,69%	30,76%		

Berdasarkan tabel 5 data *N-Gain* peserta didik Kelas eksperimen yang tergolong dalam klasifikasi Tinggi sebesar 39,13%, Sedang 47,82% dan kategori Rendah 8,69%. Rata-rata *N-Gain* Tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *N-Gain* yaitu eksperimen 0,58. Sedangkan kelas kontrol yang tergolong kategori Tinggi 34,61%, Sedang 34,61% dan kategori Rendah 30,76%. Rata-rata *N-Gain* tergolong dapat dilihat dari nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,44.

Perbandingan peningkatan nilai (*N-Gain*) dari kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut dapat dipahami bahwa pada kelas eksperimen peningkatan hasil belajar peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu dengan selisih rata-rata peningkatan sebesar 0,14. Hasil belajar nilai *N-Gain* tersebut mengisyaratkan bahwa dengan adanya perlakuan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dan pendekatan Saintifik pada kelas kontrol. Kategori perolehan perbandingan rata-rata *N-Gain* dapat digambarkan seperti diagram berikut ini.



Gambar 4. Diagram rata-rata *N-Gain* peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah diketahui nilai rata-rata *N-Gain* kedua kelas *pretest* dan *posttest* selanjutnya menghitung hasil uji normalitas, Uji normalitas menggunakan rumus *Chi Kuadrat* dan program *Microsoft Excel 2010*. Interpretasi hasil perhitungan dilakukan dengan membandingkan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dengan $dk = k - 1$. Hasil perhitungan uji normalitas untuk data *pretest* kelas eksperimen diperoleh data $\chi^2_{hitung} = 3,62 < \chi^2_{tabel} = 11,07$ berarti data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan hasil perhitungan uji normalitas untuk data *pretest* kelas kontrol diperoleh data $\chi^2_{hitung} = 7,99 < \chi^2_{tabel} = 11,07$ berarti data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal. Untuk hasil perhitungan uji normalitas untuk data *posttest* kelas eksperimen diperoleh data $\chi^2_{hitung} = 7,51 < \chi^2_{tabel} = 11,07$ berarti data *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan hasil perhitungan uji normalitas untuk data *posttest* kelas kontrol diperoleh data $\chi^2_{hitung} = 5,72 < \chi^2_{tabel} = 11,07$ berarti data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal.

Perhitungan uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen melalui Uji homogenitas dihitung dengan menggunakan uji-F dengan program *Microsoft Excel 2010*. Kaidah keputusan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varians homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka varians tidak homogen. Taraf signifikansi yang ditetapkan adalah 0,05. Hasil perhitungan didapat nilai F untuk *pretest* yaitu $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,84 < 2,00$ dan *posttest* $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,17 < 2,03$. Nilai kedua $F_{hitung} < F_{tabel}$. Berdasarkan perbandingan nilai F tersebut maka dapat disimpulkan bahwa populasi memiliki varian yang homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas diperoleh data berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan uji *t-test*. Rumus yang digunakan adalah rumus *independent sample t-test*. Menentukan t_{tabel} dengan $dk = (26 + 23 - 2) = 47$ dengan taraf signifikansi 5%, maka didapat $t_{\text{tabel}} = 2,00$. Hasil perhitungan didapat nilai $t_{\text{hitung}} = 2,13$, sehingga $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya “Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V materi Volume bangun ruang SD Negeri 8 Metro Timur

PEMBAHASAN

Hasil analisis kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan pada hasil belajar peserta didik. Sebelum diberi perlakuan, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen lebih rendah yaitu 55,87 dibandingkan kelas kontrol yaitu 58,65. Berdasarkan hasil uji-t pada soal *pretest* (sebelum diberi perlakuan pada kelas eksperimen).

Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen (setelah diberi perlakuan) meningkat dari 55,87 menjadi 83,26. Adapun pada kelas kontrol meningkat dari 58,65 menjadi 76,92. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hal tersebut telah terjadi perubahan belajar pada diri peserta didik ke arah yang lebih baik, Kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata persentase

yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol karena di kelas eks-perimen menggunakan model *Co-operative Learning* tipe TGT sedangkan di kelas kontrol menggunakan pembelajaran Saintifik.

Nilai rata-rata *N-Gain* setelah diterapkan model *Cooperative Learning* tipe TGT pada peserta didik kelas eksperimen, terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki nilai *N-Gain* yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Nilai *N-Gain* untuk kelas eksperimen sebesar 83,26 dan kelas kontrol 76,92 keduanya masuk dalam kategori sedang. Selisih nilai *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,14. Kemudian untuk langkah selanjutnya dilakukan uji hipotesis, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh hasil belajar setelah menerapk-an model *Cooperative Learning* tipe TGT. Hasil perhitungan menggunakan nilai *posttest* kelas eks-perimen dan kelas kontrol dengan rumus *t-test* diketahui bahwa $t_{\text{hitung}} = 2,13 > t_{\text{tabel}} = 2,02$. Berdasarkan perhitungan tersebut menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe TGT dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hasil Penelitian ini juga relevan dengan penelitian K A Darmayanti (2016) hasil pe-nelitian yang diperoleh membuktikan bahwa penerapan model pem-belajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ber-pengaruh terhadap hasil belajar matematika. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model *cooperaive learning* tipe *Teams Games Tour-nament* (TGT) pem-belajaran ter-hadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* menjadikan peserta didik lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran, melalui pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Melalui kegiatan permainan yang berupa game akademik peserta didik lebih aktif berkompetisi sesuai dengan kemampuannya, kemampuan akademik peserta didik meningkat melalui *game* akademik, serta mengembangkan tanggung jawab individu sebagai perwakilan kelompok.

Menurut Abdus (2015) *Teams-Games-Tournaments (TGT) was originally developed by David DeVries and Keith Edwards (1972) at the Johns Hopkins University. It is a type of cooperative learning method. The students compete with members of other teams to contribute points to their team score. Students compete in at least* Artinya Team Game Tournamen awalnya di-kembangkan oleh David DeVries and Keith Edwards (1972) di Universitas Johns Hopkins, adalah jenis metode pembelajaran kooperatif. Siswa berkompetisi dengan anggota tim lain dalam menyumbangkan poin skor ke tim mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil

belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur. Pengaruh yang signifikan pada kelas eksperimen yaitu sebesar 0,58 dan pada kelas kontrol sebesar 0,44 ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} = 2,13 > t_{tabel} 2,02 =$ (dengan $\alpha = 0,05$). Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif peserta didik pada hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* termasuk dalam kategori sangat baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdus, (2015). *Effects of using Team Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary School of Bangladesh*. Volume 3 issue (2015). Diakses melalui <https://www.mojet.net/frontend/articles/pdf/v03i03/v03i0304.pdf>. Pada tanggal 25 April 2019 pukul 14.30 WIB.
- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Dewi, Marwadi (2017) *The Application of Teams Games Tournament (TGT) to Increase Students Activeness And Learning Outcomes*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 50 (2), July 2017, 60-68. Diakses melalui <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/11652>. Pada tanggal 26 April 2019 pukul 19.00 WIB.

- Emay, Wahyudin (2016) *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Ber-bantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematis Siswa*. Vol. 8. No.2 Hal 126-143. Diakses melalui <https://media.neliti.com/media/publications/240864-pengaruh-model-pembelajaran-kooperatif-t-045733ae.pdf>. Pada tanggal 25 April 2019 pukul 14.40 WIB.
- K A Darmayanti (2016) *Pengaruh Model TGT terhadap Hasil Belajar Matematika dengan kovariabel kemampuan Numerik pada siswa kelas V Gugus Semeru tahun pelajaran 2015/2016*. Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD. e-jurnal Mimbar. Vol 4, No 1. Tahun 2016. Di akses melalui <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/7528/5150> pada tanggal 29 November 2018 pukul 08: 27 WIB.
- Kemendiknas. (2003). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Kharisma, Sujadi (2014) *Eskperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dan Team Assisted Individualization (TAI) Pada Materi KPK dan FPB Ditinjau dari Tingkat Kecerdasan Logika Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Se-kecamatan Purwodadi Tahun Pelajaran 2013/2014*. Vol.2, No.1, hal 67-76, Maret 2014. Diakses melalui <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/inx.php/s2math/article/view/3641/2548>. Pada tanggal 25 April 2019 Pada pukul 14.35 WIB.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Oktavana, Suryandi (2013) *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD N 1 Lemburpurwo Tahun pelajaran 2012/2013*. Diakses melalui <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/viewFile/1926/1420>. Pada tanggal 24 April 2019 pukul 13.30 WIB.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja-grafindo Persada.
- Slavin, Robert E.(2015). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Ujiati Cahyaningsih. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Damaraja*. Universitas Majalengka. Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 3 No.1 edisi Januari 2017 ISSN: 2442-7470. Diakses melalui <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/download/405/385> pada tanggal 14 Januari 2019 pukul 22: 12.
- Yenni, (2018), *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang kota*. Volume 2, No. 1, Mei 2018, pp. 154-163. Diakses melalui <https://jcup.org/index.php/cendekia/article/view/41> pada tanggal 24 April 2019 pukul 13.45 WIB.