

**PENERAPAN MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI BILANGAN ROMAWI DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 03 RANYAI HILIR TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**Ericko Lestranda Putra Manalu, Hilarius Jago Duda, & Andri**  
STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Jl. Pertamina-Sengkuang, Sintang  
[hilariusjagod@yahoo.com](mailto:hilariusjagod@yahoo.com)

**Abstract:** *The purpose of the research is to know differences in cognitive achievement of students in the experimental class and control class. This study is an experimental research using Quasi-experimental design. The study population was all of the IV class students of State Elementary School 03 Ranyai Hilir by the number of students 36 people. This research sample selected with saturated sampling technique. IVa class students were 18 people as an experimental group and IVb class were 18 people as a control group. Data were analyzed using t-test. Results of research on the measurement of the initial experimental class and control class that is  $t_{hitung} = 0.138 < t_{table} = 2.032$ , meaning that there are no significant differences in cognitive learning outcomes of students experimental class and control class in the initial measurement. At the end of the measurement experiment class and control class that is  $t_{hitung} = 2.970 > t_{table} = 2.032$ , meaning analysis of the final measurement hypothesis testing on the experimental and control classes can be concluded that there are significant differences between the students' cognitive achievement experimental class and control class.*

**Keywords:** *Team Game Tournament, Activities Learning, Learning Outcomes.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan *Quasi eksperimental design*. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Ranyai Hilir dengan jumlah siswa 36 orang. Sampel penelitian ini dipilih dengan teknik *sampling jenuh*. Siswa kelas IVa berjumlah 18 orang sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas IVb berjumlah 18 orang sebagai kelompok kontrol. Data dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian pada pengukuran awal kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu  $t_{hitung} = 0,138 < t_{tabel} = 2,032$ , artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di pengukuran awal. Pada pengukuran akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu  $t_{hitung} = 2,970 > t_{tabel} = 2,032$ , artinya analisis uji hipotesis pengukuran akhir pada kelas eksperimen dan kontrol dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Kata Kunci :** *Team Game Tournament, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian yang sangat internal dalam pembangunan, pendidikan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan pada dasarnya selalu memegang peran dalam pengembangan mutu sumber daya manusia dan penciptaan insan yang berkualitas.

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat dan arus globalisasi juga semakin hebat maka muncul persaingan di bidang pendidikan. Salah satu cara yang ditempuh adalah melalui peningkatan mutu pendidikan. Mengenai mutu pendidikan maka tidak lepas dari kegiatan pembelajaran. Suherman (Jihad dan Haris, 2013: 11) menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai berikut:

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung.

Keberhasilan dalam pembelajaran di sekolah ditunjang oleh beberapa faktor yaitu: kecakapan guru dalam pengelolaan kelas, penguasaan materi, tersedianya sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses terjadinya kegiatan

pembelajaran, serta yang paling penting yaitu penggunaan model pembelajaran yang tepat.

Matematika merupakan salah satu subjek pelajaran di sekolah yang sudah ada di Sekolah Dasar. Namun demikian, Isnaeni (2013: 5) menyatakan kegiatan pembelajaran matematika selama ini banyak dianggap oleh siswa sebagai aktivitas yang tidak menyenangkan, pandangan tersebut tentu akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Ranyai Hilir pada mata pelajaran matematika, ditemukan pembelajaran masih berpusat dengan guru (*teacher centered*) sehingga siswa kurang aktif dan hasil belajar kognitif secara klasikal belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Berdasarkan permasalahan yang ada di sekolah dasar Negeri 03 Ranyai Hilir, peneliti menawarkan alternatif dengan harapan dapat memecahkan masalah tersebut menggunakan model pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dengan harapan siswa lebih aktif dalam pembelajaran serta hasil belajar kognitif mengalami peningkatan, di bawah ini akan dijelaskan secara singkat pengertian dan kelebihan model *team game tournament*, aktivitas belajar dan hasil belajar kognitif.

Huda (2013: 197) menjelaskan model pembelajaran *team game tournament* adalah sebagai berikut:

Model pembelajaran *team game tournament* adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dapat membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa *team game tournament* berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. dalam *team game tournament* siswa mempelajari materi di ruang kelas, setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 sampai 4 siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. dalam *team game tournament* setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Menurut Malik (Suparmi, 2015: 99) aktivitas belajar merupakan seperangkat kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran, kegiatan tersebut terdiri dari kegiatan fisik maupun psikis. dengan adanya aktivitas belajar maka proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga peserta didik mampu mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya *verbalisme*.

Menurut Sudjana (2012: 22) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek,

yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan Model *Team Game Tournament* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Bilangan Romawi Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Ranyai Hilir Tahun Pelajaran 2015/2016.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah Penerapan Model *Team Game Tournament* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Bilangan Romawi Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Ranyai Hilir Tahun Pelajaran 2015/2016? Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi yang sejelas-jelasnya dan obyektif tentang Penerapan Model *Team Game Tournament* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Bilangan Romawi Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Ranyai Hilir Tahun Pelajaran 2015/2016.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan yaitu *quasi eksperimental design* dengan desain *nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2013: 72) menyatakan

metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari hasil perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Ranyai Hilir.

Tabel. 1 Populasi

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	IV A	18
2.	IV B	18
Jumlah		36

Sumber: Wali kelas IV

Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2013: 85) Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan untuk sampel, kemudian sampel dibedakan menjadi kelas IVa sebagai kelas eksperimen, dan kelas IVb sebagai kelas kontrol.

Pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen yaitu: (a) lembar observasi; (b) soal tes; (c) lembar angket; (d) dokumentasi. Teknik analisis data pada nilai tes dihitung menggunakan rumus ketuntasan belajar, uji normalitas dan homogenitas data menggunakan aplikasi SPSS 20.0 dan uji hipotesis menggunakan rumus uji t parametrik *related sampling*.

Lembar observasi dan lembar angket dianalisis menggunakan rumus persentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Sardiman (2014: 100) aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental, dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu berkait. Berdasarkan analisis perhitungan aktivitas belajar siswa menggunakan rumus persentase pada kelas eksperimen dan kelas kontrol didapat nilai rata-rata untuk 2X pertemuan adalah:

Tabel. 2 Aktivitas Belajar Siswa

No.	Kelas	Rata-rata (%)
1.	Eksperimen	88,61
2.	Kontrol	76,38

Berdasarkan persentase rata-rata aktivitas belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa penerapan model *team game tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan maksimal dibandingkan metode ceramah.

Menurut Abdurrahman (Jihad dan Haris, 2013: 14) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar yang dibahas dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa, data hasil belajar

dianalisis dengan cara mengubah skor menjadi nilai. Hasil analisis nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada Tabel di bawah ini :

**Tabel 3. Hasil Belajar Kelas Eksperimen**

Eksperi men	Nilai		Rata- rata
	Terendah	Tertinggi	
<i>Pretest</i>	25	60	46,66
<i>Posttest</i>	55	100	79,72

**Tabel 4. Hasil Belajar Kelas Kontrol**

Kontrol	Nilai		Rata- rata
	Terendah	Tertinggi	
<i>Pretest</i>	20	60	46,11
<i>Posttest</i>	45	90	64,72

Berdasarkan perhitungan SPSS 20.0. hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa hasil tes kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan bersifat homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis *related sampling* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada pengukuran awal (*pretest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5. Uji Perbedaan *Pretest***

Kelas	T	Dk	T Tabel
	h	(	

i	3
t	6
u	-
n	2
g	)
<hr/>	
<b>Eksperimen</b>	
<b>Kontrol</b>	0,138 34 2,032

Hasil perhitungan uji t pada *pretest* menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  ( $0,138 < 2,032$ ) dan dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di pengukuran awal (*pretest*). Hasil perhitungan uji t memberikan makna bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol sudah memenuhi syarat untuk dijadikan sampel, hasil tersebut sejalan dengan pendapat Sugiyono (2013:76) menyatakan bahwa “hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen dan kontrol tidak berbeda secara signifikan”.

Perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada pengukuran akhir (*posttest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6. Uji Perbedaan *Posttest***

Kelas	T	Dk	T Tabel
	h	(	
	i	3	
	t	6	
	u	-	
	n	2	
	g	)	
<hr/>			
<b>Eksperimen</b>			
<b>Kontrol</b>	2,970	34	2,032

Hasil perhitungan uji t pada *posttest* menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,970 > 2,032$ ) dan dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di pengukuran akhir (*posttest*). Hal ini mengacu pada pendapat Yamin (Supiana, 2014: 79) yang mengemukakan bahwa setiap mata pelajaran, tergantung dari model pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran tersebut, menghasilkan kemampuan atau keterampilan siswa yang berbeda. Berdasarkan hasil uji perbedaan pengukuran akhir menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan siswa kelas kontrol, artinya model *team game tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika materi bilangan romawi.

Hasil dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitri (2014) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri No.76/IX Mendalo Darat” kesimpulan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa model *Teams Games*

*Tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa.

Menurut Sugiyono (2013: 142) Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Berdasarkan hasil perhitungan angket respon siswa pada kelas eksperimen didapat persentase rata-rata, yang disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil angket respon siswa

SS	S	RG	TS	STS
<b>55,55</b>	<b>34,44</b>	<b>7,77</b>	<b>2,22</b>	<b>0</b>

Hasil analisis tersebut menunjukkan secara umum tanggapan siswa yang positif yaitu Sangat Setuju mendapat rata-rata sebesar 55,55% dan Setuju mendapat rata-rata sebesar 34,44%, kemudian dijumlahkan sehingga didapat persentase sebesar 89,99%. tanggapan siswa yang negatif yaitu Ragu-ragu mendapat rata-rata sebesar 7,77% dan Tidak Setuju mendapat rata-rata sebesar 2,22%, kemudian dijumlahkan sehingga didapat persentase sebesar 9,99%. Berdasarkan hasil angket respon siswa tersebut dapat disimpulkan Secara umum siswa memberi tanggapan yang sangat positif terhadap penerapan model *team game tournament*.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan sub masalah penelitian, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: (a) aktivitas belajar siswa kelas eksperimen pada pertemuan pertama dan kedua didapat rata-rata sebesar 88,61%, angka tersebut berada pada kriteria Sangat Baik. Aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol pada pertemuan pertama dan kedua didapat rata-rata sebesar 76,38%, angka tersebut berada pada kriteria Baik. (b) hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen pada pengukuran awal (*pretest*) yang diberikan sebelum menggunakan model *team game tournament* pada materi bilangan romawi mendapat nilai rata-rata sebesar 46,66 sedangkan pada pengukuran akhir (*posttest*) setelah menggunakan model pembelajaran *team game tournament* mendapat nilai rata-rata sebesar 79,72. (c) Hasil belajar kognitif siswa kelas kontrol pada pengukuran awal (*pretest*) yang diberikan sebelum menggunakan metode konvensional pada materi bilangan romawi mendapat nilai rata-rata sebesar 46,11 sedangkan pada pengukuran akhir (*posttest*) setelah menggunakan metode pembelajaran konvensional mendapat nilai rata-rata sebesar 64,72. (d) uji perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada *pretest* eksperimen dan kontrol didapat nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  ( $0,138 < 2,032$ ) dan dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. (e) uji perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada *posttest* eksperimen dan

kontrol didapat nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,970 > 2,032$ ) dan dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. (f) respon siswa setelah pembelajaran menggunakan model *team game tournament* berdasarkan hasil analisis angket respon siswa terhadap 15 butir pernyataan sebesar 89,99% dan berada pada kategori Sangat Baik.

Saran dalam penelitian ini adalah (a) guru diharapkan dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang disajikan dan mampu melibatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar kognitif siswa lebih maksimal. (b) pihak Sekolah diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dengan menerapkan model-model pembelajaran yang lebih inovatif sehingga siswa tertarik dan tidak bosan untuk mengikuti pembelajaran di kelas agar hasil belajar kognitif menjadi lebih baik. (c) mengingat penelitian ini hanya terbatas pada materi bilangan romawi, maka perlu adanya penelitian yang lebih lanjut untuk mengetahui apakah model pembelajaran *team game tournament* dapat diterapkan dan memberikan hasil yang lebih baik lagi pada cakupan materi maupun mata pelajaran yang lain.

## DAFTAR RUJUKAN

Fitri, N. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

- Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri No.76/Ix Mendalo Darat". *Skripsi*. Jambi: Universitas Jambi.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Isnaeni, N, F. 2013. "Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Debong Tengah 1 Tegal". *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Jihad, A., dan Haris, A. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, N. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparmi. 2015. "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi Kelas VII-1 SMPN 25 Pekanbaru" *Jurnal Primary*, Volume 4. Nomor 2. ISSN: 2303-1514. Halaman 98-104.
- Supiana, P. 2014. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Menggunakan Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 5 Sintang Tahun Pelajaran 2013/2014". *Skripsi*. Sintang: STKIP Persada Khatulistiwa.