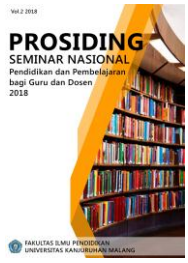

Prosiding Seminar Nasional

"Pengembangan Profesionalisme Dosen dan Guru Indonesia"

https://semnas.unikama.ac.id/fip/artikel.php

Vol 2, Tahun 2018 | Halaman 210-216

Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Roda Pintar Terhadap Prestasi Belajar

Dyah Tri Wahyuningtyas[1], Nury Yuniasih[2], Aziziyah Alfinur[3]

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia

[1]dyahtriwahyu@unikama.ac.id

Informasi artikel

Kata kunci:
Prestasi belajar, roda pintar, *Team Games Tournament* (TGT).

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media roda pintar terhadap prestasi belajar siswa. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yakni pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Experiment* dan desain yang digunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik Nonprobability Sampling dengan jenis sampling jenuh. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 siswa kelas V yang terbagi menjadi dua kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan tes prestasi belajar dan lembar observasi. Hasil penelitian ini diuji melalui uji t (Independent Sample t Test) dengan taraf signifikan 5% diperoleh nilai signifikansi 0,000 yang nilainya lebih kecil dari 0,05 (sig. < 0,05), maka Ho ditolak dan H1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media roda pintar terhadap prestasi belajar siswa.

Copyright © 2018 Dyah Tri Wahyuningtyas[1], Nury Yuniasih[2], Aziziyah Alfinur[3]. All Right Reserved

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang saling berhubungan dari beberapa komponen baik tujuan, materi, metode dan evaluasi (Rusman, 2017). Pembelajaran yang saat ini digunakan di Indonesia yakni pembelajaran tematik. Menurut Subroto (dalam Al-Tabany,2015), pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa muatan pembelajaran dan pengalaman kehidupan nyata dalam satu tema sehingga pembelajaran dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik sendiri lebih menekankan pada aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik diharapkan memperoleh sendiri pengetahuan yang dipelajari secara aktif. Pengalaman langsung peserta didik yang dikemas dalam kegiatan yang menarik akan memudahkan peserta didik dalam mehami materi yang dipelajari.

Karakter siswa SD dalam belajar masih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang melakukan atau merasakan secara langsung. Sebagai tenaga pendidik guru hendaknya megadakn variasi dalam menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan model dan media yang menarik sesuai dengan karakter siswa serta tujuan belajar yang akan dicapai. Sehingga dengan adanya variasi model dan media pembelajaran yang bervariasi dalam penyampaiannya peserta didik mampu menuntaskan prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan penelian mengenai segala kemajuan siswa dalam segala hal yang telah dipelajari baik menyangkut pengetahuan atau kecakapan dan keterampilan yang dinyatakan sesudah penelitian (Djarmah,2012)

Berdasarkan hasil observasi diperoleh temuan bahwa nilai siswa dalam pembelajaran tematik tema 7 sub tema 1 mengenai peristiwa dalam kehidupan dalam masa penjajahan ada beberapa siswa ±16 orang mendapat nilai tidak tuntas (<7.5). Karakter siswa kelas V merupakan peserta didik dengan karakter yang aktif, suka bermain serta suka dalam menyelesaikan suatu tantangan, namun siswa-siswi juga cepat mengalami bosan ketika pembelajaran hanya bersifat monoton. Serta pada pembelajaran tematik tema 7 mengenai peristiwa yang ada dalam kehidupan siswa perlu memahami peristiwa-peristiwa kemerdekaan bangsa Indonesia dan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Dimana siswa akan banyak memahami bacaan dan bagan serta siswa akan cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran yang berimbas suasana kelas akan tidak kondusif.

Salah satu cara yang peneliti lakukan agar dapat membantu siswa mengatsi rasa bosan peneliti mengemas pembelajaran dalam bentuk permainan dengan mengadakan variasi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantu media roda pintar. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Hal ini dikarenakan model ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan, sehingga sesuai dengan karakter siswa SD (Komalasari, 2011:67). Pelaksanaan model ini terdapat 5 tahapan : (1) penyajian kelas atau penyajian materi pembelajaran (2) guru membagi siswa dalam kelompok (3) guru menjelaskan cara permainan (4) siswa melakukan permainan (tournament) (5) guru menuliskan skor dan memberi penghargaan.

Media roda pintar merupakan media yang dapat membuat siswa aktif, berfikir, berbicara, mendengarkan dan bekerjasama (Yuniartien, 2017). Adapun cara pennggunana media ini yakni 1) memutar roda dan menunggu sampai diam serta melihat penunjuk pada roda berhenti pada nomor berapa 2) mengambil kartu sesuai dengan nomor yang didapat 3) menjawab pertanyaan pada kartu yang didapat 4) mencocokkan jawaban.

Implementasi penggunaan model dan media ini ada yang dibedakan dengan teori. Apabila diteori ketika yang bertugas menjawab tidak dapat menyelesaikan akan diberikan pada penantang disebelahnya sesuai dengan arah jarum jam. Namun dalam penelitian jika tidak dapat menjawab akan menjadi soal yang dieperutkan, hal ini agar siswa lebih aktif. Berdasarkan uraian di atas, maka. tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Roda Pintar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Kelas V Sdn Kebonsari 3 Malang.

Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantu media roda pintar terhadap prestasi belajar tematik kelas V. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis eksperimen serta desain peneltian Quasi Experiment. Bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design. Pada desain ini terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random, kemudian satu kelompok diberi perlakuan dan yang lain tidak diberi perlakuan (Sugiyono,2016)

Menurut Sugiyono (2016:117), Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri dari 60 siswa SDN Kebonsari 3 Malang.

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono,2016:118). Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2016:124) Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Dimana 60 siswa tersebut terbagi atas dua kelas yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dengan jumlah 30 siswa dan VB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa. Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan teknik undian.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan menggunakan instrument observasi dan tes. Observasi dilakukan oleh guru kelas untuk mengetahui jalannya pembelajaran menggunakan kolaborasi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media roda pintar, sedangkan tes, menurut Arikunto (2010:194) tes adalah beberapa pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi serta kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yakni, pre-test dan post-test. Pre-tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa dan untuk menguji homogenitas, serta posttest dilakukan untuk mengtehui kemampuan akhir yang digunakan dalam pengujian hipotesis guna mengetahui adakah perbedaan prestasi belajar dengan dan tanpa menggunakan model dan media yang digunakan peneliti. Instrumen tes disusun berdasarkan revisi Taksonomi Bloom pada aspek kognitif, yaitu mengingat (C1), memahami (C2) dan mengaplikasi (C3). Bentuk tes yang digunakan adalah tes obyektif.

Sebelum digunakan, soal tes terlebih dahulu divalidasi secara teoritis dengan menyusun kisi-kisi soal dan dikonsultasikan dengan ahli, selanjutnya dilakuakan validasi secara empirik dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa. Dari hasil uji instrumen yang meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda. Berdasarkan uji isntrumen yang telah dilakukan diperoleh 20 butir soal yang dinyatakan layak digunakan dalam penelitian dengan bobot yang berbeda-beda dari total 25 butir soal yang diujicobakan .

Teknik yang digunakan untuk menganalisis pretasi belajar pembelajaran tematik dalam penelitian ini menggunakan uji t (Independent Sample t Test). Sebelum dilakukan uji t (Independent Sample t Test) terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil dan Pembahasan

Hasil setelah perhitungan diperoleh rata-rata nilai pembelajaran tematik kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantu media roda pintar sebesar 79.8. Sedangkan rata-rata nilai pembelajaran tematik kelas kontrol yang menerapkan model konvensional sebesar 70.2. Dari data tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol.

Sebelum dilakukan analisis data dengan uji t (Independent Sample t Test) terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas pada data skor pre-test dan post-test. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak.

Data dapat dikatakan berdistribusi normal bila sig lebih dari tingkat alpha yang ditentukan sig ≥ 0,05. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan diperoleh uji normalitas skor pre-test kelas eksperimen menghasilkan nilai sig. 0,618 dan kelas kontrol menghasilkan nilai sig. 0,528. Skor post-test kelas eksperimen menghasilkan nilai sig. 0,231 dan kelas kontrol menghasilkan nilai sig. 0,328. sehingga H0 diterima yang berarti data residual terdistribusi normal. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data homogeny atau tidak. Uji homogenitas menggunakan data pre-test menghasilkan nilai sig. 0,617, skor memiliki nilai signifikansi melebihi 0,05 dengan demikian dapat dikatakan sampel berasal dari populasi yang homogeny atau memiliki kemampuan awal yang sama.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t (Independent Sample t Test) untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantu media roda pintar terhadap prestasi belajar dengan menggunakan skor post-test setelah perlakuan. Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan untuk memberikan pembuktian secara statistik, apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima atau ditolak.

Tabel 1. Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper
PRESTASI	Equal variances assumed	1.909	.172	4.509	58	.000	9.66667	2.14378	5.37543	13.95791
	Equal variances not assumed			4.509	49.560	.000	9.66667	2.14378	5.35981	13.97352

Sumber : Hasil analisa data menggunakan SPSS 16.0 for windows

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikan dari tabel Sig. (2-tailed) diperoleh signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantu media roda pintar berpengaruh signifikan tergadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 7 kelas V SDN Kebonsari 3 Malang.

Pembahasan mengenai hasil penelitian (post-test) setelah pemberian perlakuan yang berbeda dimana kelas eksperimen belajar dengan menggunakan model team games tournament (tgt) berbantu media roda pintar dan kelas kontrol menggunakan model konvensional. Berdasarkan data post-test siswa dapat terlihat nilai rata-rata kelas eksperimen 79.8 dan kelas kontrol 70.2, maka berdasarkan hal tersebut dapat terlihat bahwa model pembelajatan team games tournament (tgt)

berbantu media roda pintar mampu mengoptimalkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran tematik. Hasil tersebut kemudian diuji dengan Independent Sample t Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 (<0.05). Secara statistik hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model team games tournament (tgt) berbantu media roda pintar berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar tematik.

Hasil ini juga didukung dengan hasil observasi yang dilakukan oleh guru kelas mengenai aktivitas siswa diperoleh hasil 94 menggunakan skala likert. Aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament (TGT) berbantu media roda pintar terlihat dan siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan.

Sejalan dengan penelitian ini, hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Zarkasih (2015), menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memberi pengaruh yang signifikan pada pembelajaran IPS siswa Kelas III SDN Glagaharum Porong dengan melihat rata-rata pretasi belajar eksperimen sebesar 80.45 dan kelas kontrol dengan rata-rata 71.67. Serta penelitian yang dilakukan oleh Aliyah (2015), menunjukkan adana peningkatan hasil belajar menggunakan model Team Games Tournament (TGT) pada tema Lingkungan Sahabat kita, selain itu model ini membuat siswa termotivasi untuk belajar dan melatih siswa untuk mengungkapkan pendapatnya.

Tahapan dalam pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament (TGT) berbantu media roda pintar memiliki manfaat pada siswa. Pada tahap penyajian kelas dimana siswa tidak hanya benar-benar memahami materi yang berguna dalam berkelompok, games maupun tournament namun siswa juga dituntut aktif dalam bertanya jawab mengenai materi pembelajaran. Selanjutnya pada tahap berkelompok siswa disiapkan untuk pelaksanaan games tournament dimana siswa mencocokkan jawaban berdasarkan dengan pemahamannya, apabila pada kelompok tidak ada yang bisa menjawab maka pertanyaan tersebut dapat diajukan pada guru. Selain itu pada tahap games tournament yang dikombinasikan dengan permainan roda pintar dapat menarik perhatian siswa karena permainan ini menggunakan roda yang harus diputar untuk mengetahui apa yang harus dikerjakan serta meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini bermanfaat untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mengeluarkan kemampuan dan berpendapat serta mengumpulkan poin untuk kelompoknya sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Team gams tournament (TGT) berbantu media roda pintar memiliki beberapa keunggulan. Adapaun keunggulan sebagai berikut; 1) Siswa merasakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, sehingga mengurangi tingkat kebosanan siswa dalam pembelajaran 2) Siswa belajar menerima sesuatu dan berusaha melakukan tanpa ada penolakan 3) Adanya kerjasama dalam kelompok sehingga siswa lebih mudah dalam mencari informasi yang berguna dalam pembelajaran 4) Siswa lebih percaya diri dan berani mengungkapkan pendapatnya 5) Meningkatkan daya tarik dan antusisas siswa dalam pembelajaran 6) Menciptakan pembelajaran yang aktif.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian dengan judul pengaruh penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantu media roda pintar terhadap prestai belajar siswa kelas V SDN Kebonsari 3 Malang pada pembelajaran tematik tema 7, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar tematik siswa kelas V SDN Kebonsari 3 Malang dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantu media roda pintar dengan nilai signifikan sebesar 0,000 < 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima.

Berdasarkan simpulan tersebut, saran bagi peneliti lain yang akan mengkaji lebih lanjut tentang model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantu media roda pintar, diharapkan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian serta dalam pembelajaran tahap games tournament sebaiknya memperhatikan jarak meja tournament agar pembelajaran lebih optimal.

Daftar Rujukan

Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual (Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum 2013).* Jakarta: Prenanda Media Group.

Aliyah, Siti Himmatul. 2015. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita Di Sdn Kebonsari 01 Jember. Jember: Universitas Jember. (Online), (http://repository.unej.ac.id), di akses pada tanggal 24 Desember 2017.

Anita Lie & Sarah Prasasti. (2004). *101 Cara Membina Kemandirian dan Tanggung Jawab Anak (usia balita sampai pra remaja)*. Jakarta: PT Elex Media Komputido.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Asmani, Jamal Ma'mur. 2013. *Buku Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.

Charlesworth, K & Lind. (2010). *Math and Science for Young Children*. United States of America: WARDWORTH Cendage Learning.

Djarmah, Saiful Bahri. 2012 *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru.* Surabaya: Usaha Nasional.

Fakhruddin, Asep Umar. (2010). *Sukses Menjadi Guru TK-PAUD: Tips, Strategi, dan Panduan Pengembangan Praktisnya*. Jogjakarta: Bening.

Halverson. K. 2007. *Science in Early Childhood*. Retrieved from www.uwlax.edu

Hidayat, Heri. 2(005). *Aktivitas Mengajar Anak TK*. Jakarta: Pustaka Pelangi.

Hurlock, B Elizabeth. (1978). *Perkembangan Anak.* Jilid 1 Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.

Jacob Azerrad. (2005). *Membangun Masa Depan Anak*. Bandung: Nusamedia dengan Nuansa.

Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual (Konsep dan Aplikasi).* Bandung: PT. Refika Aditama

Lickona, Thomas. 2012. *Character Matters*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Mursid. 2016. *Pengembangan pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Ningsih, Tutuk. 2014. *Implementasi Pendidikan Karakter*. Purwokerto: STAIN Press.

Nugraha, Ali. 2005. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran (Berorientasi Standar Proses Pendidikan).* Jakarta: Prenanda Media Group.

Sudarsono dan Soegeng, (2002). *Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarata: Adsa Mahkota

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).* Bandung: Alfabeta.

Suharjono (2000). *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

Suyanto, S. 2005. *Dasar Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing

Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematikbagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Trundle, Kathy. C. 2009. *Teaching Science during the Eraly Childhood Years*. National Geographic, Hampton Brow

Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain sambil belajar sains di Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Indeks

Yunniartien, Ersa. 2017. Penggunaan Media Roda Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling Dan Luas Segitiga Kelas IV SDN 1 Dasan Tereng Tahun Ajaaran 2017/2018. Mataram: Universitas Mataram. Jurnal (online), (http://fkipunram.rf.gd), di akses pada tanggal 6 Februari 2018.

Zarkasih, M. Rizki. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas III SDN Glagaharum Sidoarjo. Skripsi Tidak Diterbitkan: Universitas Kanjuruhan Malang.