

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA *QUESTION BOX* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NO. 9 JIMBARAN

Juniari Purwantini¹, I Wyn. Wiarta², I Kt. Adnyana Putra³

^{1,2,3} Jurusan PGSD, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail : junet936@gmail.com¹, wiartawayan@yahoo.co.id²,
adnyanaputra653@yahoo.co.id³.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa yang mengikuti model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional siswa kelas V Sekolah Dasar Nomor 9 Jimbaran. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasy eksperiment*) dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *Non Equivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD No. 9 Jimbaran tahun pelajaran 2012/2013. Data yang dikumpulkan adalah nilai hasil belajar *post tes* matematika di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol dikumpulkan dengan menggunakan tes pilihan ganda satu jawaban benar. Data dianalisis dengan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional ($t_{hitung} = 1,77 > t_{tabel} = 1,67$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V Sekolah Dasar Nomor 9 Jimbaran Tahun Ajaran 2012/2013.

Kata kunci : Model TGT, *question box*, hasil belajar matematika.

Abstract

This study aims to determine significant differences between students' learning outcomes mathematics modeled TGT by question box media learning with students who take the conventional teaching five graders Primary School Number Nine Jimbaran. This study is a quasi-experimental study (Quasy experiment) with the design of the study is a non-Equivalent Control Group Design. The population in this study were all five grade students at Primary School Number Nine Jimbaran year 2012/2013. The data collected is the value of the mathematics studies in the experimental class and the control class collected using a multiple-choice test with one correct answer (post-test). Data were analyzed by t test. The results showed that there were significant differences in learning outcomes of students who learned mathematics using TGT by question box media learning model with students who learned using conventional learning ($t = 1,77 > t \text{ table} = 1,67$). Thus, we can conclude that TGT by question box media learning model significantly influence the results of mathematics studies in grade V Primary School Number 9 Jimbaran Year 2012/2013.

Keywords: TGT model, question box, the results of mathematics learning .

PENDAHULUAN

Masalah pendidikan merupakan masalah yang cukup kompleks, karena terkait dengan masalah kuantitas dan masalah kualitas. Masalah kuantitas timbul sebagai akibat hubungan antara pertumbuhan sistem pendidikan dan pertumbuhan penduduk. Masalah kualitas adalah masalah bagaimana meningkatkan kemampuan sumber daya manusia. Masalah kualitas pendidikan merupakan masalah yang cukup serius di dalam rangka kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara dengan berhadapan dunia. Penanganan masalah aspek kualitas berhubungan erat dengan penanganan aspek kuantitas. Oleh karena itu, perlu adanya keseimbangan antara keduanya.

Sehubungan dengan aspek permasalahan di atas, pemerintah telah banyak melakukan serangkaian kegiatan secara terus – menerus melalui tahapan pembangunan di bidang pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan atau menyangkut aspek kualitas pendidikan. Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Siswa yang belajar diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap.

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Ariyona (2008:1) mengungkapkan bahwa “ Pendidikan berperan penting dalam menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis.” Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia, maka dari itu pendidikan harus adaptif terhadap perubahan zaman.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan di lapangan, selama ini mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sangat menakutkan bagi siswa. Siswa selalu cemas dan cenderung takut bila ada pelajaran matematika. Beban mereka secara psikologis terlihat sangat berat pada saat pembelajaran berlangsung. Ini dapat

dilihat ketika guru sedang mengajar siswa mengantuk, acuh tak acuh terhadap pelajaran, sering keluar kelas dengan berbagai alasan, bahkan merasa senang jika guru tidak mengajar pada saat ada pelajaran matematika. Di dukung dengan materi pelajaran yang sulit, pembelajaran matematika sering terjebak pada kondisi membosankan dan tidak memberi peluang siswa untuk belajar dengan perasaan nyaman (Nurhadi,2004: 33).

Matematika sebagai salah satu ilmu pengetahuan yang dinilai dapat memberikan kontribusi positif dalam memacu ilmu pengetahuan dan teknologi dan ilmu lainnya, terutama sains dan teknologi. Matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi pengukuran dan geometri, aljabar, peluang dan statistika, kalkulus dan trigonometri (Nurhadi, 2004:203).

Selain memiliki fungsi, matematika juga memiliki tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran matematika antara lain : a) Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, b) mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba, c) mengembangkan kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*), d) mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan melalui pembicaraan lisan, grafik, peta dan diagram (Depdiknas,2006).

Dari pemaparan tentang fungsi dan tujuan matematika tersebut, menunjukkan bahwa matematika merupakan ilmu yang sangat penting yang harus diberikan baik dalam pendidikan formal maupun non formal. Oleh karena itu, para siswa dituntut untuk menguasai matematika karena dengan mempelajari matematika siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam berbagai hal, sehingga nantinya diharapkan siswa mampu mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi di masa

yang akan datang. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa di SD No 9 Jimbaran, masalah utama yang sering dihadapi dalam pembelajaran matematika di SD yaitu matematika dirasakan sulit oleh siswa karena guru dalam pembelajaran menggunakan metode yang tidak menarik. Guru hanya menerangkan sementara siswa hanya mencatat.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru yang mengajar di kelas V Sekolah Dasar No. 9 Jimbaran pada hari Rabu 19 September 2012, didapatkan informasi bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi perkalian dan pembagian pecahan. Ini disebabkan karena pada saat pembelajaran siswa kurang aktif, kurang kreatif, enggan dan malu untuk bertanya walaupun ada yang belum dimengerti. Hal ini yang menyebabkan rata-rata nilai matematika untuk materi mengalikan dan membagi pecahan semester 2 tahun pelajaran 2012/2013 adalah 50. Dari data tersebut dipandang perlu untuk ditingkatkan lagi. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa khususnya siswa kelas V di SD No. 9 Jimbaran, kebanyakan siswa mengaku malas dan takut ketika mengikuti pembelajaran Matematika, karena bagi mereka pelajaran matematika terlalu susah dan membosankan.

Kebanyakan guru juga beranggapan bahwa pelajaran matematika dapat dipindahkan begitu saja dari pikiran guru ke pikiran siswa, tanpa memperhatikan siswa, dan tanpa memperhatikan proses dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran seperti ini cenderung mengakibatkan pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki siswa sulit untuk berkembang dan hanya terbatas pada informasi yang diberikan oleh guru saja (Kurniasih, 2012: 22).

Menurut Sudjana, (2010:22) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan Dimiyati dan Moedjiono (2006:3) menyatakan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak mengajar atau tindak belajar. Oemar Hamalik (2007:30) menyatakan hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan

terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Pada umumnya hasil belajar siswa dalam sekolah dinyatakan dengan angka, huruf, atau kalimat serta terdapat dalam periode tertentu. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai ulangan harian (formatif), nilai ulangan tengah semester (subsumatif) dan nilai ulangan semester (sumatif)

Tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Yang termasuk faktor internal adalah faktor fisiologis dan psikologis seperti kecerdasan, motivasi berprestasi dan kemampuan kognitif. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Yang termasuk faktor eksternal adalah faktor lingkungan dan faktor instrumental misalnya guru, kurikulum dan model pembelajaran. Semakin tinggi kualitas dari masing-masing faktor tersebut maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Demikian juga sebaliknya semakin rendah kualitas dari faktor-faktor tersebut maka semakin rendah pula hasil belajar siswa (Suryabrata, 2008:55).

Dalam penelitian ini, memfokuskan pada hasil belajar matematika siswa melalui kualitas salah satu faktor di atas yaitu faktor eksternal berupa penggunaan model pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD. Tahap perkembangan siswa SD yang masih berada pada masa operasional konkrit, sehingga model pembelajaran yang tepat digunakan yaitu model pembelajaran yang mengajak anak belajar sambil bermain. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang (Riyanto, 2010:83)

Terdapat banyak model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh para ahli, seperti model pembelajaran *cooperative*, model pembelajaran langsung, pembelajaran berdasarkan masalah, model

pembelajaran *inquiri*, pembelajaran model diskusi kelas dan model pembelajaran kontekstual. Dari karakteristik mata pelajaran matematika dan masalah yang dialami siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika di kelas, model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan pendekatan pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar (Nurhadi dkk., 2004: 60). Usaha kerja sama masing-masing anggota kelompok mengakibatkan manfaat timbal balik (Thobroni dan Arif Mustofa, 2011: 287).

Lie (2004: 54) dalam bukunya "*Cooperative Learning*" menyatakan bahwa "model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar kelompok, tetapi ada unsur-unsur dasar yang membedakannya dengan pembagian kelompok asal-asalan". Model pembelajaran *cooperative learning* akan dapat memberikan nuansa baru di dalam pelaksanaan pembelajaran pada semua bidang studi atau mata pelajaran yang diampu guru. Karena pembelajaran *cooperative learning* dari hasil penelitian baik pakar pendidikan dalam maupun luar negeri telah memberikan dampak luas terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dampak tersebut tidak saja kepada guru, akan tetapi juga pada siswa dan interaksi edukatif muncul sehingga terlihat peran dan fungsi dari guru maupun siswa.

Dalam penelitian ini, tipe pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah TGT (*Teams Games Tournament*). Hal ini dikarenakan pembelajaran kooperatif model TGT merupakan 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, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT 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 (Yasa, 2008:75). Metode kooperatif tipe TGT merupakan metode pembelajaran dengan model permainan kepada siswa. Melalui permainan yang dilakukan secara kelompok, anak belajar cara bergaul dan peka terhadap kebutuhan orang lain. Dengan demikian pembelajaran akan terasa menyenangkan bagi siswa karena dibarengi dengan permainan.

Keunggulan dari model pembelajaran TGT adalah : a) para siswa dalam kelas TGT memperoleh teman yang secara signifikan dari pada kelas tradisional, b) meningkatkan persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukan dari keberuntungan, c) meningkatkan harga diri sosial pada siswa, d) meningkatkan kerjasama, e) keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama (Sumantri, 2009:107).

Selain model pembelajaran penggunaan media, juga membantu dalam proses pembelajaran. Media *Question Box* adalah media sederhana yang buat berbentuk kotak yang di dalamnya berisi sejumlah pertanyaan yang akan di ambil tiap-tiap anggota kelompok secara acak. Media ini dibuat bertujuan untuk menarik minat siswa untuk belajar serta mengkondisikan seluruh anggota kelompok untuk aktif bekerja menyelesaikan tugas. Media ini merupakan media tiga dimensi (3D) yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja, dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi (Asyhar, 2012:47).

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Box* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD No. 9 Jimbaran tahun ajaran 2012/2013".

METODE

Jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu Penelitian Eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang bertujuan untuk menguji keefektifan suatu teori/model dengan *treatment* (menerapkan) pada suatu kelompok subjek penelitian dengan menggunakan kelompok pembandingan yang biasa disebut kelompok kontrol (Agung, 2010:4).

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di SD No. 9 Jimbaran, Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada kelas V semester 2 tahun ajaran 2012/2013.

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* dan variabel terikat yaitu hasil belajar matematika siswa. Variabel terikat tidak dapat dikontrol secara ketat sehingga jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasy eksperiment* (eksperimen semu). Desain eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non Equivalent Control Group Design*.

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V SD No. 9 Jimbaran tahun pelajaran 2012/2013 yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas VA dan VB. Karena seluruh siswa kelas V yang ada di SD No. 9 Jimbaran digunakan sebagai subyek penelitian maka penelitian ini disebut *study sensus*. Sebelum menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, populasi terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. Untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan teknik undian, dan didapatkan kelas VB yang berjumlah 35 orang siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VA yang berjumlah 35 orang siswa sebagai kelompok kontrol.

Prosedur pelaksanaan eksperimen dilakukan untuk menentukan tindakan-tindakan yang mengarahkan peneliti menjalankan eksperimen. Tahap yang pertama yaitu melakukan observasi ke sekolah yang diteliti yaitu di SD No 9 Jimbaran untuk mengetahui keadaan guru dan siswa. Tahap selanjutnya adalah

mengumpulkan data hasil formatif matematika siswa sebelumnya untuk menyetarakan kelompok dan meyakinkan bahwa setiap siswa di masing-masing kelas memiliki kemampuan yang homogen.

Proses pemberian perlakuan yang berupa pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan (masing-masing pertemuan 2 x 35 menit). Kedua kelompok mendapatkan perlakuan pengajaran sesuai dengan isi dan waktu pelaksanaan pengajaran yang sama sesuai dengan jadwal masing-masing. Pengajaran dilakukan dengan rancangan yang berbeda pada masing-masing kelompok.

Untuk pengumpulan data digunakan metode tes. Data mengenai hasil belajar matematika diperoleh melalui tes dengan menggunakan tes pilihan ganda berjumlah 20 butir soal. Sebanyak 20 butir diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai *post-test*. Setiap soal disertai empat alternatif jawaban yang dipilih siswa (alternatif a, b, c, dan d). Setiap item akan diberikan skor 1 bila siswa menjawab dengan benar (jawaban disesuaikan dengan kunci jawaban) serta skor 0 untuk siswa yang menjawab salah. Skor setiap jawaban kemudian dijumlahkan dan jumlah tersebut merupakan skor variabel hasil belajar matematika.

Untuk uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas sebaran data dengan uji *lilliefors*, uji homogenitas varians menggunakan uji F, dan uji hipotesis menggunakan uji-t. Dalam proses analisis data menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel 2007*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil setelah perhitungan diperoleh rata-rata nilai akhir hasil belajar matematika kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* adalah 76,81 dan standar deviasi 14,01. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar matematika untuk kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan menerapkan pembelajaran konvensional adalah 70,18 dan standar deviasi 13,33. Dari data tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata nilai hasil

belajar lebih dari kelompok kontrol. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians.

Uji normalitas data dilakukan pada dua kelompok data, meliputi data kelompok eksperimen dan data kelompok kontrol. Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui sebaran data skor akhir hasil belajar matematika yang digunakan dalam pengujian hipotesis. Uji normalitas sebaran data dilakukan dengan menggunakan uji *Liliefors* pada taraf signifikansi 5%. Uji ini diperlakukan untuk hasil belajar matematika dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan uji *Liliefors* pada kelas eksperimen diperoleh $L_0 = 0,0333$ dan $L_{tabel} = 0,1498$. Data sampel dikatakan berdistribusi normal apabila $L_0 < L_{tabel}$ sedangkan apabila $L_0 > L_{tabel}$ berarti data sampel tidak berdistribusi normal. Karena $L_0 < L_{tabel}$ ($0,0333 < 0,1498$), maka dapat dikatakan bahwa data hasil belajar matematika kelas eksperimen berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 0,5%.

Begitu juga uji *Liliefors* yang juga dilakukan pada kelas kontrol sehingga akhirnya diperoleh $L_0 = 0,0568$ dan $L_{tabel} = 0,1498$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ ($0,0568 < 0,1498$), maka dapat dikatakan bahwa data

hasil belajar matematika kelas kontrol berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 0,5%

Setelah melakukan uji normalitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan uji F.

Bandingkan harga F yang diperoleh melalui perhitungan dengan harga F yang diperoleh dari tabel distribusi F dengan derajat kebebasan (dk) = (n_1-1, n_2-1). Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti data kelas sampel mempunyai variansi yang homogen, sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ berarti data kelas sampel tidak homogen. Dari hasil perhitungan homogenitas diperoleh F_{hitung} 1,08 dan F_{tabel} 1,80. Jadi harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,08 < 1,80$) sehingga dapat dikatakan bahwa data hasil belajar matematika kedua kelas sampel mempunyai variansi yang homogen.

Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda mean (uji t) *polled varian*, dengan kriteria pengujian adalah H_0 ditolak jika $t_{hit} \geq t_{(1-\alpha)}$, dan H_a ditolak jika $t_{hit} \leq t_{(1-\alpha)}$ dengan $t_{(1-\alpha)}$ di dapat dari tabel distribusi t pada taraf signifikan (α) 5% dengan derajat kebebasan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$

Tabel 1. Tabel Hasil Uji Hipotesis

Kelas	N	Db	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	35	68	1,77	1,67	H_1 diterima
Kelas Kontrol	35				

Berdasarkan tabel 1, terlihat t_{hitung} lebih dari t_{tabel} yaitu $1,77 > 1,67$. Dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif yang diajukan diterima.

Pembahasan

Pembahasan hasil-hasil penelitian dan pengujian hipotesis terkait dengan nilai akhir hasil belajar matematika siswa kelas

V semester 2 SD No. 9 Jimbaran tahun pelajaran 2012/2013 khususnya pada materi mengalikan dan membagi pecahan yang dibelajarkan melalui penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* maupun yang dibelajarkan melalui penerapan pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* pada pelajaran

matematika siswa kelas V SD No. 9 Jimbaran, dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata kelompok kontrol. Karena nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa kelompok eksperimen (76,81) lebih dari nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa kelompok kontrol (70,18), maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* dapat mengoptimalkan hasil belajar. Hasil Uji-t terhadap hipotesis penelitian yang diajukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika siswa antara kelompok yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *question box* dengan kelompok yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut terlihat berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* terhadap hasil belajar matematika siswa mempunyai nilai statistik $t_{hit} = 1,77$. Secara statistik hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* dan model pembelajaran konvensional berbeda secara signifikan dalam pencapaian hasil belajar siswa pada taraf signifikansi (α) 0,05.

Hasil penelitian ini telah membuktikan hipotesis yang diajukan, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika siswa antara kelompok yang belajar melalui penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* dengan kelompok yang belajar melalui penerapan pembelajaran konvensional.

Sejalan dengan penelitian ini, hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Ni Ketut Mawartini, S.Pd pada tahun 2009 yang juga menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD No. 7 Banyuning Semester 1 Tahun Pelajaran 2009/2010" juga menunjukkan peningkatan nilai rata-rata

hasil belajar siswa. Terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siklus 1 ke siklus 2, yaitu dari 67 meningkat menjadi 82.

Perbedaan yang signifikan hasil belajar antara model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dapat disebabkan adanya perbedaan sintaks, sumber belajar dan metode ajar dari kedua pembelajaran. Sintaks model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* yaitu; membagi siswa dalam kelompok (*team*), adanya kerja kelompok (*team study*), bimbingan kelompok (*scaffolding*), perlombaan (*tournament*), validasi, penghargaan kelompok (*team recognition*). Sedangkan pembelajaran konvensional tidak menggunakan sintak hanya menyesuaikan dengan keinginan guru pada saat membelajarkan siswa, sehingga siswa cenderung hanya sebagai pelaku belajar yang pasif.

Secara teoritis, model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* pada umumnya dapat dipahami sebagai model pembelajaran yang dirancang dengan unsure permainan (*game*) yang menempatkan siswa belajar secara berkelompok (5 – 6 orang) yang sifatnya heterogen baik dalam segi kemampuan, jenis kelamin, dan suku serta dibantu dengan sebuah media kotak pertanyaan yang bertujuan untuk menumbuhkan minat siswa dalam berkompetisi, memungkinkan siswa untuk belajar lebih aktif, dapat melatih dalam bekerja sama, serta menunjukkan sikap bertanggung jawab sehingga memungkinkan siswa dapat belajar lebih reileks disamping menunjukkan tanggung jawab, kerja sama, dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan namanya ciri – ciri dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *question box* yaitu : 1) adanya *teams* (kelompok) yang terdiri dari 5 - 6 orang, 2) *game* (permainan) yaitu siswa dalam proses pembelajaran akan dikondisikan dalam suasana belajar sambil bermain, 3) *tournament* (kompetisi). Aturan main turnamen model TGT adalah sebagai berikut (Sumantri, 2009:215).

Keunggulan model pembelajaran TGT berbantuan media *question box*

adalah siswa yang belajar dalam kelas TGT berbantuan media *question box* memperoleh teman yang lebih banyak dari siswa yang belajar pada kelas tradisional (konvensional), meningkatkan persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukan dari keberuntungan, meningkatkan harga diri sosial pada siswa, meningkatkan kerja sama verbal dan non verbal antar siswa, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar bersama.

Pembelajaran secara konvensional menempatkan guru sebagai sumber belajar yang mengajarkan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa atau mahasiswa (Nasution, 2010:52). Model pembelajaran konvensional mengacu pada psikologi behavioristik, guru berperan sebagai pusat informasi (*teacher centered*). Siswa dipandang sebagai komponen pasif dalam pembelajaran dan memerlukan motivasi dari luar. Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang sudah lazim diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran pada model konvensional pada penelitian ini berbeda dengan ceramah. Perbedaan pembelajaran konvensional dengan ceramah adalah dominasi guru yang dikurangi. Pada pembelajaran konvensional guru hanya memberikan informasi pada waktu-waktu tertentu yang diperlukan siswa. Guru dalam hal ini berupaya mentransmisikan informasi tekstual kepada siswa berupa konsep-konsep dan prinsip-prinsip.

Hasil belajar matematika adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan dalam pembelajaran matematika yang menyebabkan terjadinya perubahan pada seseorang yang belajar, yaitu perubahan dari belum tahu menjadi tahu, dan yang belum mampu menjadi mampu, serta perubahan sikap dan pengertian siswa untuk mengembangkan pengetahuan menghitung, mengukur, menurunkan, dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya, karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu

yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik simpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa yang dibelajarkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *question box* dengan siswa yang dibelajarkan melalui penerapan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD No. 9 Jimbaran tahun ajaran 2012/2013 khususnya pada materi mengalikan dan membagi pecahan dalam matematika. Hasil penelitian menunjukkan t_{hitung} lebih dari pada t_{tabel} yaitu $1,77 > 1,67$ dan didukung oleh perbedaan skor rata-rata yang diperoleh antara siswa yang mendapat *treatment* model TGT berbantuan media *question box* yaitu 76,81 dan siswa dengan pembelajaran konvensional yaitu 70,18 oleh karena itu hipotesis alternatif (H_1) diterima yang menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa yang dibelajarkan melalui penerapan model TGT berbantuan media *question box* dengan siswa yang dibelajarkan melalui penerapan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD No. 9 Jimbaran Tahun Ajaran 2012/2013.

Hal ini berarti bahwa implementasi model pembelajaran tipe TGT berbantuan media *question box* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika khususnya pada materi mengalikan dan membagi pecahan dalam matematika siswa kelas V SD No. 9 Jimbaran tahun ajaran 2012/2013.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut.

Para guru dalam pembelajaran matematika diharapkan menerapkan salah satu model pembelajaran contohnya TGT berbantuan media *question box* yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran serta perkembangan zaman, sehingga membuat siswa lebih aktif di dalam pembelajaran di kelas dan

nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kepada peneliti lain disarankan selanjutnya untuk melakukan penelitian yang sejenis pada pokok bahasan yang lain dan lebih luas karena materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini terbatas hanya pada mengalikan dan membagi pecahan saja sehingga dapat dikatakan bahwa hasil-hasil penelitian terbatas hanya pada materi tersebut.

Sekolah agar dapat menyediakan fasilitas pembelajaran yang lengkap agar guru yang membelajarkan siswa dengan model-model pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran TGT berbantuan media *question box*, tidak mengalami kendala dalam membelajarkan siswa, sehingga kualitas sekolah akan sejajar atau dapat lebih baik dari sekolah-sekolah yang lain.

Pemerintah hendaknya dapat memberikan pembekalan dan penyuluhan pada guru, agar lebih memahami model-model pembelajaran inovatif yang dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa baik dari afektif maupun kognitif, seperti model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* yang berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A Gede. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Singaraja.
- Ariyona. 2008. *Penerapan Model Polya Berorientasi Masalah Soal Cerita Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kela VC SD No. 5 Banyuasri*. Singaraja:Undiksha.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Depdiknas, 2006. " Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan".
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kurniasih, Imas. 2012. *Bukan Guru Biasa*. Jakarta: Arta Pustaka.
- Lie, Anita. 2004. *Cooperative Learning*. Jakarta:Grasindo
- Luisa. 2007. *Model for Research on Multicultural in Mathematics Education*. Spain: University of Granada.
- Nasution. 2010. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhadi, et.al. 2004. *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Edisi kedua. Cetakan I. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Sumantri, Iwan. 2009. "Dua Model Pembelajaran yang Inovatif". Tersedia pada <http://iwansmtri.blogspot.com/2009/01/dua-model-pembelajaran-inovatif.html> (diakses pada tanggal 26 Agustus 2012).
- Suryabrata, Sumadi. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Thobroni, Muhammad dan Arif Mustof. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Yasa, Doantara. 2008. "Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournaments (TGT)". Tersedia pada.
<http://ipotes.wordpress.com/2008/05/11/pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-game-tournaments-tgt/>
(diakses tanggal 15 Agustus 2012)