

Vol. 5 No. 2 – Oktober 2021
Halaman 113 - 118

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS-GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA DI KELAS V SDN KALIERANG 01 TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Nifka Inaki¹, Sofri Rizka Amalia²

Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Peradaban

E-mail: sofri.rizkia@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat ketuntasan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan Rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menggunakan model *teams-games tournament*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen bentuk *quasy eksperimental design* menggunakan *113osttest-only control design*. Populasinya adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kalierang 01. Teknik analisis datanya menggunakan uji ketuntasan dan uji beda rata-rata. Teknik pengambilan data menggunakan wawancara dan tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes. Hasilnya Rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *teams-games tournament* sebanyak 86% telah tuntas melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60, dan Rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada pembelajaran dengan model pembelajaran *teams-games tournament* memiliki rata-rata lebih tinggi yaitu 72.7 daripada nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya menggunakan model konvensional yaitu 61.9. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams-games tournament* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dikelas V Sekolah Dasar Negeri Kalierang 01 tahun pelajaran 2018/2019. Sehingga model pembelajaran *teams-games tournament* baik digunakan dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Efektivitas; *Teams-Games Tournament*; Kemampuan Pemecahan Masalah

Abstract

The purpose of this study were to determine the completeness level of KKM (the minimum mastery criteria) and the average mathematical problem solving ability of students using the teams-games tournament model. This type of quantitative research with the experimental method of quasy experimental design using post-only control design. Population in this study are students of class V Kalierang Elementary School 01. The data analysis technique uses

average completeness and average difference test. Data collection techniques are using interviews and tests. The instruments used in this study are the average test results of students' mathematical problem solving abilities by using the team-games tournament learning model as much as 86% have been completed through the Minimum Mastery Criteria which is 60, and the average mathematical problem solving ability of students in learning with the learning model teams-games tournament has an average of 72.7 higher than the average value of students who learn using conventional models that is 61.9. Based on the results of the analysis, it can be concluded that the team-games tournament is effective learning model on the mathematical problem solving ability of students in class V Kalierang Elementary School 01 in 2018/2019 So the team-games tournament learning model is better used in learning mathematics.

Keywords: *Effectiveness; Teams-Games Tournamen; Problem Solving Skill.*

PENDAHULUAN

Kemampuan pemecahan masalah harus dimiliki oleh semua individu. Bukan hanya bagi mereka yang akan mendalami matematika, melainkan juga bagi yang menerapkannya dalam bidang studi lain. Khususnya bagi siswa, karena siswa akan dihadapi dengan permasalahan yang tidak dapat diselesaikan secara langsung, baik masalah yang terdapat di dalam kelas maupun dalam kehidupan sehari-hari. Adapun indikator pemecahan masalah menurut Polya (1973) adalah memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana, dan menarik kesimpulan. Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur peneliti yang dilakukan pada tanggal 13 Desember 2018 pada pukul 08.00 WIB di SDN Kalierang 01 menemukan beberapa masalah yaitu kurangnya pemahaman siswa dalam matematika, rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis, siswa cenderung malas, siswa merasa bosan, siswa merasa matematika itu sulit, matematika itu menakutkan dan pembelajaran matematika cenderung monoton karena kurangnya model yang diterapkan. Banyak orang yang tidak menyukai matematika, termasuk anak-anak yang masih duduk di bangku SD. Mereka menganggap bahwa matematika sulit dipelajari, serta gurunya kebanyakan tidak menyenangkan, membosankan, menakutkan. Anggapan ini menyebabkan mereka semakin takut untuk belajar matematika. Sikap ini tentu saja mengakibatkan prestasi belajar matematika mereka menjadi rendah. Akibat lebih lanjut lagi, mereka menjadi semakin tidak suka terhadap matematika. Karena takut dan tidak suka belajar matematika, maka prestasi belajar matematika semakin merosot.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa juga terjadi di kelas V SDN Kalierang 01. Tes yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 10 Januari 2019 pada pukul 09.30 WIB di SDN Kalierang 01,

menunjukkan bahwa Kelas VA yang berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan, hasil tes tersebut menunjukkan bahwa ada 8 siswa yang mencapai nilai diatas KKM dan ada 15 siswa yang mencapai nilai dibawah KKM. Sedangkan untuk kelas VB yang berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan, hasil tes menunjukkan bahwa ada 9 siswa yang mencapai nilai diatas KKM dan ada 14 siswa yang mencapai nilai dibawah KKM. KKM Matematika di kelas VA & VB di SDN Kalierang 01 yaitu 60. Dapat disimpulkan bahwa siswa masih kurang tepat menuliskan apa yang diketahui, siswa juga tidak menuliskan apa yang ditanyakan, dengan kata lain siswa belum memenuhi indikator kemampuan pemecahan masalah yang pertama yaitu memahami masalah. Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mengkonstruksi materi ajar oleh siswa sendiri.

Model pembelajaran *teams' games tournamen* ini dijadikan wadah kegiatan belajar dengan menerapkan permainan akademik dalam bentuk turnamen. Sebagaimana pendapat dari Cahyaningsih (2017: 2) bahwa, “model pembelajaran *teams' games tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen, berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan point bagi skor timnya”. Dalam pembelajaran, berlangsung kegiatan belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajarannya terdapat games turnamen yang di akhiri dengan pemberian penghargaan (Respati, 2013: 201).

Setiap anggota kelompok harus memahami betul materi ajar yang sedang di pelajari. Hal ini dapat membantu siswa pada saat turnamen. Setiap anggota kelompok berkompetisi atau melakukan turnamen dengan anggota kelompok lain, yang memiliki kemampuan akademik yang relatif sama. Pemberian skor kelompok diperoleh dari skor hasil turnamen setiap anggota kelompok. Dengan demikian, setiap anggota kelompok turut andil dalam memberikan skor kelompok. Menurut Damayanti model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika di SDI Al-Falah 1 Petang. Berdasarkan uraian di atas dijadikan sebagai landasan peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Teams-Games Tournament* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas V SDN Kalierang 01, Kecamatan Bumiayu, Kabupaten Brebes tahun pelajaran 2018/ 2019”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan di SDN Kalierang 01 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes. Waktu penelitian akan dilaksanakan dari bulan

mei sampai bulan juni 2019. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah “*Posttest-Only Control Design*”. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kalierang 01, Kecamatan Bumiayu, Kabupaten Brebes. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas V SDN Kalierang 01, Kecamatan Paguyangan, Kabupaten Brebes yang terdiri dari kelas VA berjumlah 23 siswa, 12 siswa laki-laki & 11 siswa perempuan. Sedangkan VB berjumlah 23 siswa, 10 siswa laki-laki & 13 siswa perempuan. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *teams’ games tournament*. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah matematis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, tes kemampuan pemecahan masalah. Sebelum di gunakan tes diujicoba dulu dan di lakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji ketuntasan rata-rata, uji beda rata-rata.

PEMBAHASAN

Setelah kedua sampel diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda dan dilakukan *posttest*, diperoleh data hasil tes kemampuan pemecahan masalah yang kemudian dijadikan sebagai data akhir dan selanjutnya dilakukan analisis. Pengujian yang dilakukan pada analisis data akhir adalah sebagai berikut:

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas data akhir kelas sampel dilakukan untuk mengetahui bahwa data sampel dapat mewakili seluruh populasi dan sebagai prasyarat untuk melakukan uji data selanjutnya. Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh sig kelas eksperimen = 0,200 dan sig kelas kontrol = 0,200 dimana nilai sig dari kedua kelas tersebut lebih dari 0,05 maka H_0 diterima. Jadi, data akhir kedua kelas berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas data akhir kelas sampel dilakukan untuk mengetahui bahwa kedua kelompok memiliki varians yang sama atau homogen. Hasil uji homogenitas dapat diperoleh bahwa nilai sig kelas eksperimen dan kelas kontrol = 0,713 lebih dari sig 0,05 maka H_0 diterima. Artinya, kedua kelas

tersebut memiliki varians yang sama. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 30.

Uji Ketuntasan

Uji ketuntasan dilakukan untuk mengetahui rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan pembelajaran model *teams-games tournament* dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Standar KKM mata pelajaran matematika yang ditentukan oleh SDN Kalierang 01 adalah 60. Rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat diketahui dengan uji ketuntasan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis dan uji ketuntasan proporsi.

Hasil Uji Ketuntasan Rata-rata

Hasil uji ketuntasan rata-rata dapat diperoleh nilai $t_{hitung} = 8,255$ dengan $\alpha = 5\%$ dan $dk = 23-1 = 22$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,71714$. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel} = 8,255 \geq 1,71714$, maka H_0 ditolak. Jadi, rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar menggunakan model *teams-games tournament* telah mencapai 60.

Hasil Uji Proporsi

Berdasarkan perhitungan uji proporsi diperoleh $z_{hitung} \geq z_{0,5-\alpha} = 1,29 \geq 0,96$ maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa proporsi siswa yang nilainya ≥ 60 mencapai 75%. Jadi, kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar menggunakan model *teams-games tournament* secara proporsi telah mencapai ketuntasan belajar. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 31. Berdasarkan perhitungan pada uji ketuntasan rata-rata (uji individual) dan proporsi (klasikal) dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan pembelajaran model *teams-games tournament* dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) baik secara individu maupun klasikal.

Hasil Uji Beda Rata-rata (Uji Banding)

Hasil uji beda rata-rata dapat dilihat pada Tabel 10. yang menunjukkan bahwa baris *Equal variances assumed* diperoleh nilai $t = 4,801$ dengan $dk = (23 + 23 - 2) = 44$ dan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 1,68023$, maka $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,801 > 1,68023$ sehingga H_0 ditolak. Hasil Uji Beda Rata-rata menunjukkan bahwa, rata-rata hasil tes kemampuan pemecahan masalah

matematis siswa yang diajar menggunakan model *teams-games tournament* lebih baik dari rata-rata hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar menggunakan model konvensional.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan mengenai efektivitas model pembelajaran *teams-games tournament* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas V SDN Kalierang 01 tahun pelajaran 2018/2019, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *teams-games tournament* sebanyak 86% telah tuntas melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60 dan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada pembelajaran dengan model pembelajaran *teams-games tournament* memiliki rata-rata lebih tinggi yaitu 72.7 daripada nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya menggunakan model konvensional yaitu 61.9. Beberapa simpulan diatas dapat ditarik kesimpulan secara umum bahwa efektivitas model pembelajaran *teams-games tournament* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dikelas V SDN Kalierang 01 tahun pelajaran 2018/2019. Sehingga model pembelajaran *teams-games tournament* baik digunakan dalam pembelajaran matematika.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kaih yang sedalam-dalamnya kepada pengelola jurnal DIALEKTIKA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Peradaban yang telah membantu dalam menerbitkan artikel ini, semoga artikel kami dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyaningsih, U. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal: Cakrawala Pendas*. Vol. 3. No. 1.
- Polya, G. 1973. *How to Solve It: Second Edition*. United States of America: Princeton University Press.
- Respati, A.D. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi. *Jurnal Penelitian UNS*. Vol. 3. No. 1.