

**STUDI KOMPARASI STRATEGI *TEAM QUIZ* DAN *TEAM
GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SDIT NUR HIDAYAH
SURAKARTA TAHUN
2014/2015**

NASKAH PUBLIKASI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat
Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Oleh:

**DENI MAR'ATUSH SHOLIAH WIJAYANTI
A 510110175**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2015



Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Drs. Muhroji, S.E, M.Si.

NIK : 231

Telah membaca dan mencermati naskah publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Deni Mar'atush Sholihah Wijayanti

NIM : A510110175

Program Studi : PGSD

Judul Skripsi : ***STUDI KOMPARASI STRATEGI TEAM QUIZ DAN TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDIT NUR HIDAYAH SURAKARTA TAHUN 2014/2015***

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 27 Februari 2015

Pembimbing

Drs. Muhroji, S.E, M.Si.

NIK. 231

**STUDI KOMPARASI STRATEGI *TEAM QUIZ* DAN *TEAM
GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SDIT NUR HIDAYAH
SURAKARTA TAHUN
2014/2015**

Oleh:

Deni Mar'atush Sholihah Wijayanti, A510110175, Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2015

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) ada tidaknya perbedaan pengaruh antara strategi *team quiz* dan strategi *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta, (2) strategi manakah yang lebih berpengaruh antara strategi *team quiz* dengan strategi *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Subyek dalam penelitian ini siswa kelas VC dan VD SDIT Nur Hidayah Surakarta Tahun 2014/2015. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah uji t yang didahului dengan uji prasyarat analisis yaitu uji keseimbangan dan uji normalitas. Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,761 > 1,994$ dengan nilai rata-rata hasil belajar kelas VC lebih besar dibandingkan kelas VD, yaitu $879,694 > 71,35$. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) ada perbedaan pengaruh antara strategi *team quiz* dan strategi *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta, (2) strategi *team quiz* lebih berpengaruh daripada strategi *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta.

Kata kunci: *strategi team quiz, strategi team games tournament, hasil belajar.*

A. Pendahuluan

Menurut Sagala (2006: 4) dilihat dari sudut proses bahwa pendidikan adalah proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan sehingga berfungsi sesuai kompetensinya dalam kehidupan masyarakat.

Pendidikan menunjukkan kegiatan yang sangat luas dalam keseluruhan proses sosial yang membawa individu dalam kehidupan, namun hakekat pendidikan dapat pula dipandang sebagai kegiatan yang lebih formal yang dilaksanakan di sekolah yang melibatkan guru dan melibatkan keahlian dalam proses belajar. Proses belajar merupakan proses yang sengaja direncanakan agar terjadi perubahan perilaku.

Salah satu komponen yang dianggap sangat mempengaruhi proses pendidikan adalah komponen guru, sebab guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator agar siswa dapat belajar secara aktif sehingga menjadikan pembelajaran lebih berarti bagi siswa.. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang tetapi disebabkan tidak adanya motivasi untuk belajar. Tidak adanya motivasi belajar dalam diri siswa dapat dipengaruhi karena penyampaian materi pembelajaran oleh guru kurang bervariasi sehingga siswa cepat merasa jenuh dan bosan. Hal ini dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa yang cenderung kurang memuaskan. Oleh sebab itu maka seorang guru diharapkan memahami berbagai macam strategi pembelajaran dan mampu mengembangkan pemakaian strategi pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa. Karena keberhasilan seorang guru dalam mengajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuannya dalam menguasai materi yang akan disampaikan tetapi guru juga harus memiliki kemampuan untuk merencanakan, menyusun setiap program satuan pelajaran, mempergunakan dan mengembangkan media pendidikan serta mampu memilih strategi pembelajaran yang variatif.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa, yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif dimana siswa melakukan sebagian besar pekerjaan yang harus dilakukan. Pada suatu kondisi tertentu siswa merasa bosan dengan metode ceramah, karena mereka mereka harus setia dan tenang mendengarkan penjelasan guru tentang suatu masalah. Kegiatan pembelajaran seperti itu perlu dialihkan dengan suasana yang lain yaitu dengan penerapan strategi pembelajaran aktif sehingga kebosanan itu dapat terobati dan berubah menjadi suasana kegiatan belajar-mengajar yang jauh dari kebosanan.

Salah satu strategi belajar yang dapat digunakan oleh guru agar siswa dapat mengikuti pembelajaran secara aktif yaitu dengan menggunakan strategi *Team Quiz* dan strategi *Team Games Tournament (TGT)*. Strategi *Team Quiz* ini dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan strategi *Team Games Tournament*, guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran.

Penggunaan strategi pembelajaran akan menghasilkan kemampuan yang sesuai dengan karakteristik metode tersebut. Kemampuan yang dihasilkan oleh strategi *Team Quiz* akan berbeda dengan kemampuan yang dihasilkan oleh strategi *Team Games Tournament*. Demikian juga dengan penggunaan strategi mengajar lainnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara strategi *Team Quiz* dan strategi *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta. Kemudian dapat diketahui strategi yang lebih berpengaruh antara strategi *Team Quiz* dan Strategi *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta.

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan membuat judul “Studi Komparasi Strategi *Team Quiz* Dan *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta Tahun 2014/2015.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SDIT Nur Hidayah Surakarta. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2014/2015 selama 4 bulan yaitu bulan November-Februari 2014/2015. Subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VC dan kelas VD SDIT Nur Hidayah Surakarta tahun ajaran 2014/2015.

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu strategi *team quiz* dan strategi *team games tournament*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan dokumentasi. Teknik tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Bentuk tes yang digunakan berupa tes pilihan ganda. Sebelum tes dilakukan terlebih dahulu butir item tes yang akan digunakan diuji kevalidan dan reliabilitasnya dengan cara melakukan uji coba atau *try out*. Sedangkan dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data-data tentang profil sekolah, nama-nama siswa kelas V, daftar nilai siswa kelas VC dan VD, RPP, surat dan foto dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t, yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji keseimbangan dengan uji F dan uji normalitas dengan metode *Lilliefors*.

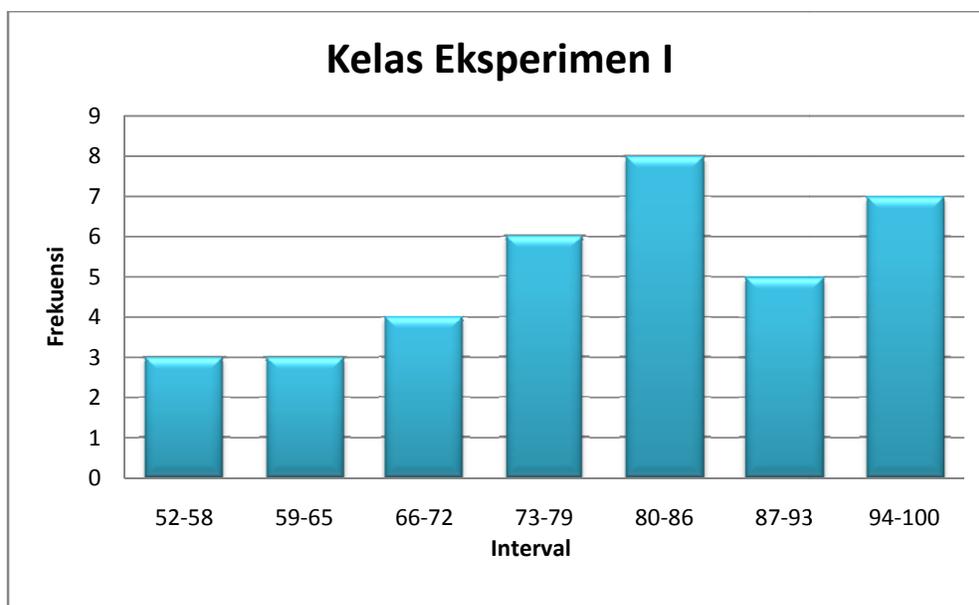
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil tabulasi data pada kelas eksperimen I diperoleh skor hasil belajar tertinggi 100 dan terendah 52,9. Nilai rata-rata (mean) sebesar 79,694 dan standar deviasi sebesar 12,22. Hasil pengelompokan dengan interval yang dilakukan terhadap data hasil belajar tematik siswa kelas eksperimen I dipaparkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Pengelompokan Data Hasil Belajar
Siswa Kelas Eksperimen I

Interval	X_i	F_i	F_k	Frekuensi Relatif
52-58	55	3	3	8,34 %
59-65	62	3	6	8,34 %
66-72	69	4	10	11,11 %
73-79	76	6	16	16,67 %
80-86	83	8	24	22,22 %
87-93	90	5	29	13,88 %
94-100	97	7	36	19,44 %
Jumlah		36		100 %

Untuk lebih jelasnya data tersebut dapat disajikan dalam bentuk histogram seperti pada gambar 1 berikut.



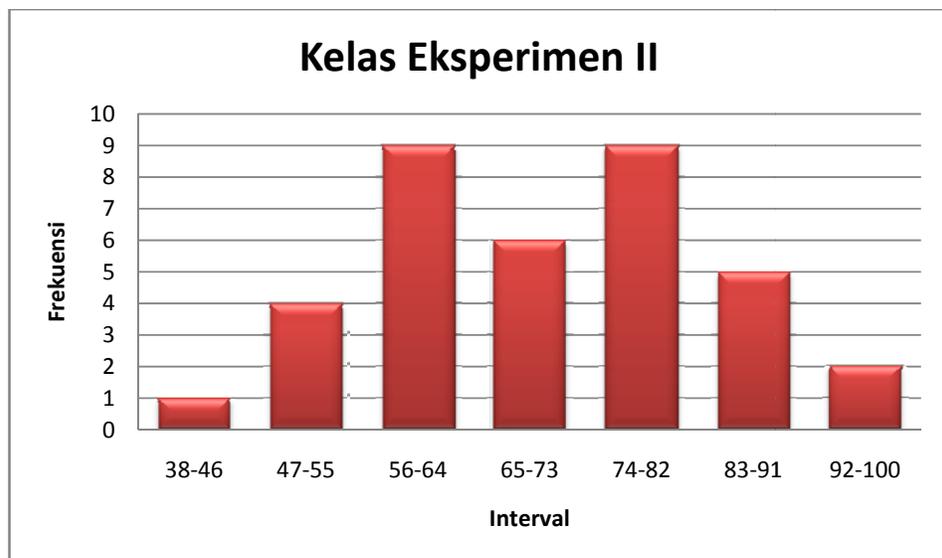
Gambar 1 Grafik Histogram Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen I

Sedangkan hasil tabulasi data pada kelas eksperimen II diperoleh skor hasil belajar tertinggi 94,1 dan terendah 41,1. Nilai rata-rata (mean) sebesar 71,35 dan standar deviasi sebesar 13,57. Hasil pengelompokan dengan interval yang dilakukan terhadap data hasil belajar tematik siswa kelas eksperimen II dipaparkan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Hasil Pengelompokkan Data Hasil Belajar Siswa
Kelas Eksperimen II

Interval	X_i	F_i	F_k	Frekuensi Relatif
38-46	42	1	1	2,78 %
47-55	51	4	5	11,11 %
56-64	60	9	14	25 %
65-73	69	6	20	16,67 %
74-82	78	9	29	25 %
83-91	87	5	34	13,89 %
92-100	96	2	36	5,55 %
Jumlah		36		100 %

Untuk lebih jelasnya data tersebut dapat disajikan dalam bentuk histogram seperti pada gambar 2 berikut.



Gambar 2 Grafik Histogram Hasil Belajar Kelas Eksperimen II

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Dalam penelitian ini untuk uji prasyarat analisis digunakan uji keseimbangan dan uji normalitas. Uji keseimbangan dilakukan dengan uji F dan uji normalitas dilakukan dengan metode *Lilliefors*.

Uji keseimbangan digunakan untuk mengetahui apakah sebelum perlakuan kelas VC (pembelajaran menggunakan startegi *team quiz*) dan

kelas VD (pembelajaran menggunakan strategi *team games tournament*) memiliki kemampuan awal yang sama atau tidak. Hasil uji keseimbangan adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Uji Keseimbangan

Kelas	N	Mean	s ²	F _{hitung}	F _{0,05; 20,20}	Keterangan
VC	36	66,97	89,799	0,925	1,76	Seimbang
VD	36	66,5	97			

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa kedua kelas tersebut memiliki nilai rata-rata 66,97 dan 66,5. Berdasarkan uji keseimbangan diperoleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, yaitu $0,925 < 1,76$, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas mempunyai kemampuan awal yang sama atau dalam kondisi seimbang.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data memiliki distribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Kelas	L _{hitung}	L _{tabel}	Keterangan
Eksperimen I	0,0835	0,147	Normal
Eksperimen II	0,0794	0,147	Normal

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa L_{hitung} dari masing-masing kelas lebih kecil daripada L_{tabel}. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Analisis data berupa pengujian hipotesis dengan uji t. Rangkuman hasil perhitungan analisis dengan uji t disajikan pada tabel 6 berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Rata-rata	t _{hitung}	t _{0,025;70}	Keterangan
Eksperimen I	79,694	2,761	1,994	H ₀ ditolak
Eksperimen II	71,35			

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H₀ ditolak. Sehingga berarti hipotesis yang menyatakan “ada perbedaan pengaruh antara strategi *team quiz* dan strategi *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta” dapat diterima.

Dari nilai rata-rata dapat dilihat bahwa rata-rata kelas eksperimen I lebih besar daripada rata-rata kelas eksperimen II, yaitu $79,694 > 71,35$.

Sehingga hipotesis yang menyatakan “Strategi *Team Quiz* lebih berpengaruh daripada *Strategi Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta” dapat diterima

Berdasarkan hasil analisis diperoleh t hitung sebesar 2,761 sedangkan t tabel adalah 1,994 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara strategi *team quiz* dan strategi *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta.

Berdasarkan nilai rata-rata tes hasil belajar siswa diperoleh rata-rata kelas VC lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kelas VD, yaitu 79,694 > 71,35. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa strategi *team quiz* lebih berpengaruh daripada strategi *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta.

Pembelajaran tematik pada tema organ tubuh manusia dan hewan dengan menggunakan strategi *team quiz* pada kelas VC, mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran serta meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik dalam suasana yang menyenangkan. Siswa bekerja sama dan mampu berfikir kritis.

Strategi *team quiz* ini diawali dengan menerangkan materi pelajaran secara klasikal, lalu siswa dibagi kedalam kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut melalui lembar kerja. Setelah selesai materi maka diadakan suatu pertandingan akademis. Dengan adanya pertandingan akademis ini maka terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan. Dengan demikian siswa mencari pengetahuan secara aktif, sehingga pengetahuan yang diperoleh akan bertahan lebih lama dalam ingatan siswa.

Peran guru dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *team quiz* ini yaitu sebagai fasilitator yang membantu menghidupkan pembelajaran dan juga sebagai sumber pembelajaran apabila siswa mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dan juga pada saat diskusi.

Sedangkan penggunaan strategi *team games tournament* dalam pembelajaran merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. (Ahmadi, 2011: 63). Strategi ini baik diterapkan dalam pembelajaran karena strategi ini mendorong siswa berpikir kritis dalam persaingan yang sehat dan membangun kerjasama. Dalam strategi *team games tournament* aktivitas belajar siswa dirancang dengan permainan yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Strategi *team games tournament* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya. Dengan strategi pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

Menurut Rusmono (2012: 10) hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Setelah dibandingkan ternyata rata-rata hasil belajar siswa VC lebih besar daripada kelas VD. Hal ini membuktikan bahwa penerapan strategi *team quiz* di kelas VC lebih baik atau lebih berpengaruh daripada penerapan strategi *team games tournament* di kelas V D. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Amin Budi Raharjo (2011) dengan judul “Studi Perbandingan Pembelajaran Konvensional Dengan Model Pembelajaran *Team Quiz* Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Kandungan Tahun Ajaran 2010/2011.”

D. Kesimpulan

1. Ada perbedaan pengaruh antara strategi *team quiz* dan strategi *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta. Berdasarkan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,761 > 1,994$.
2. Strategi *team quiz* lebih berpengaruh daripada strategi *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta. Berdasarkan rata-rata kelas eksperimen I $>$ rata-rata kelas eksperimen II, yaitu $79,694 > 71,35$.

E. Daftar Pustaka

- Ahmadi, Khoiru dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu Pengaruhnya Terhadap Konsep Pembelajaran Sekolah Swasta Dan Negeri*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Budi Raharjo, Amin. 2011. *Studi Perbandingan Pembelajaran Konvensional Dengan Model Pembelajaran Team Quiz Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Kandungan Tahun Ajaran 2010/2011 (skripsi)*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta