

**STUDI KOMPARASI TGT BERBASIS MEDIA KARTU SOAL DENGAN
TEAM QUIZ BERBASIS LELANG PERTANYAAN TERHADAP HASIL
BELAJAR IPA SISWA KELAS V MI MUHAMMADIYAH PROGRAM
KHUSUS KARTASURA TAHUN 2015/2016**



Usulan Penelitian Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Diajukan Oleh:

WAHYU NURUL MUBAROKAH

A510120253

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
JANUARI, 2016

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Wahyu Nurul Mubarakah

NIM : A510120253

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Artikel Publikasi : Komparasi TGT Berbasis Media Kartu Soal dengan
Team Quiz Berbasis Lelang Pertanyaan Terhadap Hasil
Belajar IPA Kelas V

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa artikel publikasi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas dari plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti artikel publikasi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 25 Januari 2016



membuat pernyataan,

WAHYU NURUL MUBAROKAH

NIM. A510120253

**KOMPARASI TGT BERBASIS MEDIA KARTU SOAL DENGAN *TEAM*
QUIZ BERBASIS LELANG PERTANYAAN TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA KELAS V**

Diajukan Oleh:

WAHYU NURUL MUBAROKAH

A510120253

Artikel Publikasi ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Surakarta untuk dipertanggungjawabkan di
hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta,



(Drs. Muhroji, S.E., M. Si., M.Pd)

NIK/NIP. 59020484100101036

**KOMPARASI TGT BERBASIS MEDIA KARTU SOAL DENGAN TEAM
QUIZ BERBASIS LELANG PERTANYAAN TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA KELAS V**

Abstract

This research is aiming at (1) differences the influence about the application of teams games tournaments' strategies based question card and team quiz' strategies based question card and team quiz' strategies based question auctioned in learning outcome of natural sciences at the 5th grade students of MI Muhammadiyah Special Program Kartasura 2015/2016 Academic Year, (2) the bigger influence in learning outcome of natural sciences between teams games tournaments' strategy based question card and teams quiz' strategy based question auctioned. This research is experimental research. The subject of of this reserch is all students at 5th grade of MI Muhammadiyah Special Program Kartasura 2015/2016 Academic Year. The technique of collecting data is test and documentation. The technique of analizing data is t-test which doing pre-requisite test like homogeneity test and normality test first. Based on the data analysis about 5 % degree' significance the result shows $t_{test} - t_{tabel}$ are $2,71 > 2,054$ which the average of learning outcome at 5th grade A is bigger than 5th grade B, the result shows 87,778. The conclusion is (1) there are differences in learning outcome of natural sciences using teams games tournaments' strategy based question card and team quiz' strategy based question auctioned in learning outcome of natural sciences. (2) Teams games tournaments strategy based question card is bigger influence than team quiz' strategy based question auctioned in learning outcome of natural sciences.

Keyword : *Teams games tournaments' strategy, team quiz, learning outcome*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) perbedaan pengaruh penerapan strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dan strategi *team quiz* berbasis lelang pertanyaan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura Tahun 2015/2016, (2) pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar IPA antara strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dan *team quiz* berbasis lelang pertanyaan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Subyek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura tahun 2015/2016. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah uji t yang didahului dengan uji prasyarat analisis yaitu uji homogenitas dan uji normalitas. Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,71 > 2,054$ dengan nilai rata-rata hasil belajar IPA kelas VA lebih besar dibandingkan kelas VB MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura, yaitu $87,778 > 81,428$. Kesimpulannya adalah (1) ada perbedaan hasil belajar IPA dalam penggunaan strategi *teams games tournaments*

berbasis media kartu soal dan strategi *team quiz* berbasis lelang pertanyaan terhadap hasil belajar IPA. (2) Strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan strategi *team quiz* berbasis lelang pertanyaan terhadap hasil belajar IPA.

Kata Kunci: strategi *teams games tournaments*, *team quiz*, hasil belajar.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan interaksi antara siswa dengan pendidik yang dapat berlangsung dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat (lingkungan sosial budaya) (Rubiyanto, 2013: 2). Interaksi antara pendidik dan siswa sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Tidak hanya itu didalam pendidikan hubungan timbal balik antara pendidik dan siswa mempengaruhi mutu pendidikan didalam sekolah. Guru adalah salah satu faktor utama yang menentukan mutu pendidikan. Karena guru yang mampu menciptakan kualitas sumber daya manusia. Guru berhadapan langsung dengan siswa di kelas melalui proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran guru tidak sekedar menyampaikan informasi saja akan tetapi yang lebih utama adalah guru mampu merancang pembelajaran. Merancang pembelajaran adalah suatu hal yang tidak mudah. Karena guru harus menginovasi pembelajaran agar tidak monoton. Guru harus mampu memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk diterapkan agar menjadi pembelajaran yang aktif dan bermakna. Jika tercipta pembelajaran yang aktif dan bermakna maka hasil belajar siswa akan lebih dari KKM yang ditentukan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan muatan pokok dalam kurikulum pendidikan. Samatowa (2011: 2) menjelaskan bahwa didalam jenjang sekolah dasar hendaknya IPA diarahkan untuk mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Pembelajaran IPA memerlukan pemahaman konsep tidak hanya sebatas mengetahui atau menghafal saja akan tetapi siswa dituntut untuk mendalami materi dengan baik.

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan dengan guru kelas V MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura, hasil belajar IPA di sekolah tersebut dilihat dari segi nilai cukup baik. Hal ini terlihat dari hasil belajar ulangan yang menunjukkan mayoritas siswa telah memenuhi KKM, meskipun ada beberapa siswa

yang nilainya sama dengan KKM yaitu 70. Siswa belum memiliki pemahaman konsep dengan baik. Siswa hanya mengandalkan hafalan saja.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan suatu cara untuk meningkatkan hasil belajar. Ada beberapa macam strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa yang pada akhirnya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, diantaranya strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dan *team quiz* berbasis lelang pertanyaan. Kedua strategi tersebut mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Veloo (2013) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif TGT dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dalam memecahkan latihan, dan diskusi antara siswa dan guru. Sedangkan menurut Nurjayani (2012) menjelaskan bahwa kelebihan dari strategi *team quiz* adalah memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dari teman sebaya dengan saling memberikan pertanyaan dan mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemikiran diatas, maka perlu mengadakan penelitian dengan judul “Studi Komparasi TGT Berbasis Media Kartu Soal dengan *Team Quiz* Berbasis Lelang Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura Tahun 2015/2016”.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitiannya yaitu penelitian eksperimen atau eksperimental. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk menguji hubungan sebab akibat dari suatu variabel dengan variabel lain (Sukmadinata, 2012: 194). Penelitian ini dilakukan dengan sengaja untuk mengusahakan timbulnya variabel-variabel dalam hal ini adalah penerapan strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dengan strategi *team quiz* berbasis lelang pertanyaan untuk selanjutnya dilihat pengaruhnya terhadap variabel yang lain yaitu hasil belajar.

Subyek Penelitian ini adalah siswa kelas V MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura yang terdiri dari kelas VA berjumlah 27 siswa dan VB berjumlah 28 siswa, maka keseluruhan subyek berjumlah 55 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan data meliputi uji prasyarat analisis yaitu uji homogenitas dan uji normalitas dan uji analisis. Uji homogenitas menggunakan uji F, uji normalitas menggunakan metode *Liliefors*, dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t independen.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum melakukan analisis data, harus melakukan uji prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis yang digunakan adalah uji homogenitas dan uji normalitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebelum melakukan perlakuan siswa kelas VA MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura (kelas eksperimen I dengan strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal) dan siswa kelas VB MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura (kelas eksperimen II dengan strategi *team quiz* berbasis lelang pertanyaan) mempunyai kemampuan awal yang sama atau tidak. Uji homogenitas yang menggunakan uji F diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1 Rangkuman Uji Homogenitas

Kelas	N	Mean	s ₂	F _{hitung}	F _{0,05;26;27}	Keterangan
Eksperimen I	27	74,889	50,179	1,132	1,925	Homogen
Eksperimen II	28	74,107	44,321			

Berdasarkan data tabel 1 dapat dilihat bahwa kedua kelas tersebut memiliki nilai rata-rata yang hampir sama. Uji F yang diperoleh yaitu nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,132 < 1,925$), maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut mempunyai kemampuan awal yang sama (homogen).

Uji normalitas menggunakan metode *Liliefors*. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah distribusi data normal atau tidak. Hasil yang diperoleh dalam uji normalitas data adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar IPA antar Strategi

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen I	-0,061	0,165	Normal
Eksperimen II	-0,209	0,167	Normal

Berdasarkan data tabel 2 dapat diketahui bahwa L_{hitung} dari masing-masing kelas lebih kecil daripada L_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji instrumen dan uji prasyarat, tahap selanjutnya yaitu melaksanakan penelitian. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2016. Penelitian dilakukan dengan menerapkan strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dikelas VA MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura, tepatnya hari Senin, 11 Januari 2016. Pembelajaran selama 2x30 menit pada jam pelajaran 7-8. Sementara dikelas VB MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura diterapkan strategi *team quiz* berbasis lelang pertanyaan pada hari dan tanggal yang sama yaitu 11 Januari 2016 selama 2x30 menit namun pada jam pelajaran 5-6.

Kedua kelas diberi tindakan yang berbeda dengan menggunakan waktu 4x30 menit, selanjutnya semua siswa mengerjakan soal *post-test* yang sama, kemudian hasil belajar IPA dari kedua kelas tersebut dibandingkan menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA menggunakan strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dan strategi *team quiz* berbasis lelang pertanyaan dan untuk mengetahui pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar IPA antara strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dan *team quiz* berbasis lelang pertanyaan. Berdasarkan perhitungan uji t yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	$t_{0,025;53}$	Keterangan
Eksperimen I	87,778	2,71	2,054	H_0 ditolak
Eksperimen II	81,428			

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Berdasarkan hasil analisis diperoleh t_{hitung} sebesar 2,71 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,054 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dan strategi *team quiz* berbasis lelang pertanyaan. Kesimpulan tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015: 142) bahwa jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima. Sedangkan pengajuan hipotesisnya adalah H_0 : Tidak ada perbedaan pengaruh antara strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dengan *team quiz* berbasis lelang pertanyaan terhadap hasil belajar IPA. H_1 : Ada perbedaan pengaruh antara strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dengan *team quiz* berbasis lelang pertanyaan terhadap hasil belajar IPA.

Berdasarkan perolehan nilai rata-rata dapat dilihat bahwa rata-rata eksperimen I lebih besar dari nilai rata-rata kelas eksperimen II, yaitu $87,778 > 81,428$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA melalui strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal lebih baik dibandingkan dengan strategi *team quiz* berbasis lelang pertanyaan. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Veloo (2013) berjudul "*Fostering students attitudes and achievement in probability using teams-games-tournaments*", hasil penelitiannya menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan sikap dan prestasi terhadap probabilitas. Selain itu, pembelajaran kooperatif TGT juga menciptakan lingkungan belajar yang aktif dalam memecahkan latihan, dan diskusi antara siswa dan guru. Penelitian ini membuktikan bahwa probabilitas belajar dengan TGT lebih bermanfaat untuk siswa.

Beberapa kelebihan dari strategi *teams games tournaments* juga diungkapkan oleh Taniredja (2011: 72) yaitu siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi, perilaku mengganggu siswa lain menjadi lebih kecil, motivasi belajar siswa bertambah, pemahaman materi menjadi lebih mendalam, meningkatkan toleransi siswa dengan siswa lainnya atau dengan gurunya, dapat mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa dan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat perbedaan hasil belajar IPA dalam penggunaan strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dan strategi *team quiz* berbasis lelang pertanyaan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura Tahun 2015/2016. Berdasarkan uji t diperoleh $2,71 > 2,054$. Selain itu, strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan strategi *team quiz* berbasis lelang pertanyaan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura Tahun 2015/2016. Berdasarkan rata-rata kelas eksperimen I $>$ Rata-Rata Kelas Eksperimen II, yaitu $87,778 > 81,428$.

DAFTAR PUSTAKA

- Budianto, Jana dan Sundari, Nina. 2013. Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa SD Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quiz Team*". 2013. *Skripsi*. PGSD Volume 1, Nomor 3. Hal 1-8
- Nurjayani, Fitri, dkk. 2012. Meningkatkan Kemampuan Menjumlahkan Pecahan Melalui Penggunaan Metode *Team Quiz*. *Skripsi Penelitian Tindakan Kelas*. PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret. Hal 1-5
- Rubiyanto, Rubino. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UMS.
- Samatowa. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT.Index
- Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: IKAPI
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Veloo, Arsaythamby. 2013. Fostering Students' Attitudes And Achievement In Probability Using Teams-Games-Tournaments. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. 93 Hal. 59 – 64