

**PENGARUH PENERAPAN MODEL TGT TERHADAP
TANGGUNG JAWAB BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV**

ARTIKEL PENELITIAN



**OLEH:
ANDRE RAHMADIN
NIM F1082161007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

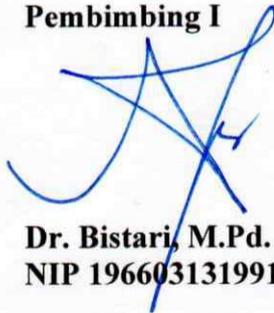
PENGARUH PENERAPAN MODEL TGT TERHADAP TANGGUNG JAWAB BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV

ARTIKEL PENELITIAN

ANDRE RAHMADIN
NIM F1082161007

Disetujui,

Pembimbing I



Dr. Bistari, M.Pd.
NIP 196603131991021001

Pembimbing II



Dr. Tahmid Sabri, M.Pd
NIP. 195704211983031004

Mengetahui,



Dr. H. Martono, M.Pd
NIP. 196803161994031014

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



Dr. Tahmid Sabri, M.Pd
NIP. 195704211983031004

PENGARUH PENERAPAN MODEL TGT TERHADAP TANGGUNG JAWAB BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV

Andre Rahmadin, Bistari, Tahmid Sabri
Program Studi PGSD Fkip Untan Pontianak
Email: andrerahmadin12@gmail.com

Abstract

This research aims to analyze the influence of Implementating Teams Games Tournament Model of Student Learning Responsibilities in Learning Mathematics Class IV Public Elementary School Number 16 Pontianak Timur. Experimental method is in the form of quasy experimental research with nonequivalent control group design. Population is this research consists of 68 students. Sampling technique used is simple random sampling obtained from class IVA samples as the experimental class dan class IVB as the control class. Data collection used is indirect communication technique, with data collection tools in the form of learning responsibilities questionnaire and observation page of learning responsibilities. Based of research analysis and learning responsibilities questionnaire, it is obtained that $t_{count} (7,034) > t_{table} (1,998)$ which means H_a is accepted. Based on the calculation of Effect Size, observation pages responsibilities questionnaire has obtained 2,35 which is categorized as high criteria. It can be concluded that there is an influence Implementating Teams Games Tournament Model on Student Learning Responsibilities in Learning Mathematics Class IV Public Elementary School Number 16 Pontianak Timur.

Keywords: Influence, Learning Responsibilities, Teams Games Tournament

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya peningkatan kualitas siswa setelah melalui usaha-usaha belajar guna mencapai tujuan tertentu. Tujuan yang diharapkan adalah agar siswa mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga dapat berguna bagi diri sendiri maupun orang lain. Hera Lestari Mikarsa, dkk (2009:1.13) menyatakan bahwa “ tujuan pendidikan SD mencakup pembentukan dasar kepribadian siswa sebagai manusia Indonesia seutuhnya sesuai dengan tingkat perkembangan dirinya, pembinaan, pemahaman dasar dan seluk-beluk ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai landasan untuk lebih tinggi dan hidup dalam masyarakat.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa dari sekolah dasar untuk membekali kemampuan berpikir logis, analis,

sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama.

Berdasarkan wawancara dengan siswa, pada saat pembelajaran matematika siswa merasa bosan, kurang bersemangat, kurang menyukai pelajarannya tersebut, sehingga setiap tugas yang diberikan guru tidak diselesaikan bahkan tidak dikerjakan sehingga tanggung jawab belajar siswa seperti mengerjakan tugas individu tidak bisa terlaksana.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Nurilil Hawadesi S.Pd dan uji coba soal yang dilakukan di SDN 16 Pontianak Timur, pada saat pembelajaran lebih sering menggunakan model ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa kurang konsentrasi, sebagian siswa belum mencapai KKM (60), siswa yang belum mencapai KKM dikarenakan belum memahami materi dan solusi

untuk mengatasi siswa yang tidak mencapai KKM dengan melakukan remedial. Kurang memiliki sikap tanggung jawab belajar yang diharapkan seperti mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah, bertanggung jawab pada setiap perbuatan, melakukan piket sesuai jadwal yang diterapkan dan mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan, maka dapat diketahui pembelajaran matematika yang dilakukan oleh guru jarang menggunakan model pembelajaran yang menarik salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Teams Games Tournament*. Menurut Miftahul Huda (2014:116) "TGT teknik pelaksanaannya mirip dengan STAD. Jadi setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi".

Aris Shoimin (2014: 203) menyatakan bahwa model *Teams Games Tournament* memiliki kelebihan diantaranya adalah tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

Hamdani (2011:90) menyatakan bahwa "Pembelajaran tipe TGT adalah salah satu tipe atau pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*." Menurut Slavin (Dalam Rusman 2016: 225) "Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class Presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Tanggung jawab merupakan nilai moral penting dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Fitri (2012:112) menyebutkan bahwa tanggung jawab adalah pertanggung jawaban perbuatan sendiri. Seorang siswa harus bertanggung jawab kepada guru, orang tua, dan diri sendiri. Menurut Mustari (2014:19) Menyebutkan bahwa bertanggung jawab adalah

sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam sosial, dan budaya), Negara dan Tuhan.

Tanggung jawab belajar adalah kewajiban untuk menyelesaikan tugas yang telah diterimanya dengan ikhlas melalui usaha yang maksimal serta berani menanggung segala akibat dalam belajar. Menurut Lewis (2004-375) adalah kesediaan seseorang untuk mengerjakan tugas belajar dengan sebaik-baiknya dalam segala konsekuensi yang menyertainya.

Penelitian yang pernah menggunakan model *Teams Games Tournament* ini sebelumnya pernah dilakukan oleh Rachmawati Hidayah Wira Utami dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas III Sekolah Dasar Swasta Bawamai Pontianak Kota dengan hasil penelitiannya yaitu terdapat pengaruh sedang terhadap hasil belajar siswa ilmu pengetahuan sosial kelas III Sekolah Dasar Swasta Bawamai Pontianak Kota. Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut adalah penerapan model *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas III Sekolah Dasar Swasta Bawamai Pontianak Kota.

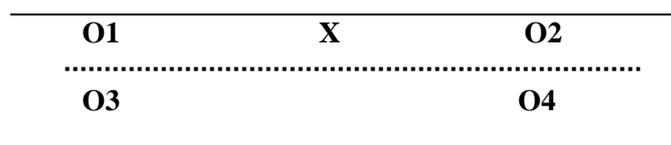
Penelitian yang pernah menggunakan model *Teams Games Tournament* ini sebelumnya pernah dilakukan oleh Ristina Dwi Utami dengan judul "Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Tanggung Jawab Belajar Siswa Kelas V SD Se-Gugus V Kecamatan Galur Kabupaten Kulon Progo Tahun Ajaran 2014/2015 dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif perhatian orang tua terhadap tanggung jawab belajar siswa kelas V SD se-Gugus V Kecamatan Galur Kabupaten Kulon Progo Tahun Ajaran 2014/2015.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2016: 72) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari perbedaan perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Suharsimi

Arikunto (2013: 9) menyatakan bahwa “Metode Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk desain *quaisy experimental design* (eksperimen semu). Menurut Sugiyono (2016: 114) menyatakan bahwa, “Bentuk *quaisy ekperimental design* terbagi menjadi dua bentuk desain, yaitu *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*



Bagan
Nonequivalent Control Group Design

Keterangan:

- O 1 = nilai pre-test kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan,
- O 2 = nilai post-test kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan
- X = perlakuan yang diberikan (dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*)
- O 3 = nilai pre-test kelas kontrol
- O 4 = nilai post-test kelas kontrol
- X : *treatment* yang diberikan (dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*) Sugiyono 2016: 116).

Prosedur penelitian dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap sebagai berikut:

Studi Pendahuluan : Melaksanakan wawancara dengan guru kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Timur dengan tujuan untuk mengetahui situasi awal pada saat pelaksanaan pembelajaran Matematika.

Prosedur penelitian dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap sebagai berikut:

Tahap Persiapan : Melaksanakan wawancara dengan guru kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Timur dengan tujuan untuk mengetahui situasi awal pada saat pelaksanaan pembelajaran Matematika

Tahap Pelaksanaan : 1) Menentukan jadwal penelitian yang disesuaikan dengan jadwal pelajaran Matematika kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Timur 2) Memberikan *Pretest* pada siswa kelas eksperimen dan kontrol 3) Melaksanakan kegiatan pembelajaran pada kelas

eksperimen dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran langsung pada kelas kontrol 4) Memberikan *Posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol

Tahap Akhir : 1) Melakukan penskoran terhadap hasil angket dan lembar observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. 2) Hasil penskoran setiap jawaban dikonversi menjadi nilai dengan skala 1-5 3) Melakukan analisis data, dengan mengolah data yang telah didapat dari hasil tes skor angket dan lembar observasi yang telah diberikan kepada obyek penelitian, dengan uji statistik yang sesuai. 4) Membuat kesimpulan 5)Menyusun laporan penelitian. Menurut Hadari Nawawi (2012:150), “Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian yang dapat terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai test atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian.”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan kumpulan objek/subjek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Timur yang berjumlah 68 orang, terdiri dari 35 orang kelas IVA, 33 orang kelas IVB.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini ialah menggunakan *Simple Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2016: 82), “*Simple Random Sampling* dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.” Teknik ini dipilih oleh peneliti karena setelah mengetahui kemampuan kedua kelas tersebut bersifat sama/homogen yaitu dengan cara memberikan tes kemampuan awal siswa dan hasilnya kedua kelas tersebut mempunyai kemampuan yang sama.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan, dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik komunikasi tidak langsung. Menurut Hadari Nawawi (2015:101), “Teknik komunikasi tidak langsung adalah cara pengumpulan data yang dilakukan mengadakan hubungan tidak langsung atau dengan perantara alat, baik berupa alat yang sudah tersedia maupun alat khusus yang dibuat untuk keperluan ini”. Adapun teknik komunikasi tidak langsung dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan kuesioner (angket) kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Timur.

Berdasarkan beberapa jenis alat yang relevan dengan teknik. Adapun alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

Kuesioner/Angket : Hadari Nawawi (2015:124) menyatakan, “Kuesioner adalah usahamengumpulkan informasi dengan menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis, untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden.” Pengumpul data yang digunakan dalam teknik komunikasi tidak langsung.

Pengamatan (Observasi) : Menurut Burhan (2014: 111) Pengamatan atau observasi merupakan cara untuk mendapatkan informasi dengan cara mengamati objek secara cermat dan terencana. Menurut Kurnia Eka Lestari (2015: 238) pengumpulan data melalui observasi dilaksanakan dengan melakukan pengamatan. Pengamatan dilakukan dengan mencatat dan menganalisis hal-hal yang terjadi di lapangan untuk memperoleh data, baik mengenai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pre-test dilakukan pada hari Rabu tanggal 30 Oktober 2019 dengan alokasi waktu 30 menit di kedua kelas yaitu IVA dan IVB untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelas tersebut. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 68 orang yang terdiri dari 35 orang siswa di kelas IVA dan 33 orang siswa di kelas IVB

Tabel 1
Hasil Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-rata	Normalitas	Homogenitas
Pre-Test Eksperimen	55,63	0,116	0,772
Pre-Test Kontrol	55,06	0,150	

Semua siswa pada kedua kelas tersebut diberikan pretest dengan soal berbentuk angket. Setelah dianalisis dari 2 kelas tersebut dinyatakan homogen, Kedua kelas memiliki nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda yaitu IVA 55,63 dan IVB 55,06.

Untuk memilih diantara kedua kelas tersebut sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol maka digunakan undian, dari hasil undian untuk kelas eksperimen adalah kelas IVA, sedangkan kelas kontrol adalah kelas IVB.

Tabel 2
Hasil Post-test Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-rata	Normalitas	Homogenitas
Post-Test Eksperimen	87,11	0,079	0,328
Post-Test Kontrol	72,88	0,118	

Post-test dilakukan pada hari Senin tanggal 18 Oktober 2019 dengan alokasi waktu 30 menit di kedua kelas yaitu IVA dan IVB. Adapun data *post-test* yang diperoleh dengan perhitungan komputerisasi SPSS v.22 yaitu: rata-rata hasil *post-test* kelas

eksperimen adalah 87,11 dan rata-rata hasil *post-test* di kelas kontrol adalah 72,88.

Analisis Data : 1. Kriteria tanggung jawab belajar siswa menggunakan model *Teams Games Tournament* :

a. Angket Tanggung Jawab Belajar

Tabel 3
Analisis Angket Tanggung Jawab Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Analisis Angket Tanggung Jawab Belajar Siswa		Kriteria
Pertemuan	1 2	
Nilai Rata-Rata (%)	88 87	
Jumlah	175	
Total Rata-Rata (%)	88	Sangat Baik

Hasil angket tanggung jawab belajar menunjukkan nilai rata-rata pada angket 1 adalah 88 % dan nilai rata-rata angket 2 adalah 87 %. Jadi total nilai rata-rata angket tanggung jawab belajar kelas eksperimen adalah 88% dengan kriteria sangat baik.

Adapun hasil dari penjumlahan antara Nilai terendah diperoleh siswa adalah 60 % dan nilai tertinggi diperoleh siswa adalah 100 %.

b. Lembar Observasi Tanggung Jawab Belajar

Tabel 4
Analisis Lembar Observasi Tanggung Jawab Belajar Kelas Eksperimen

Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa		Kriteria
Pertemuan	1 2	
Nilai Rata-Rata (%)	86 81	
Jumlah	167	
Total Rata-Rata (%)	84	Baik

Hasil lembar observasi aktivitas siswa menunjukkan rata-rata lembar observasi aktivitas siswa 1 adalah 86 % dan nilai rata-rata lembar observasi aktivitas siswa 2 adalah 81 %. Jadi total nilai lembar observasi aktivitas siswa kelas eksperimen adalah 88% dengan kriteria baik. Nilai terendah diperoleh siswa adalah 70 % dan nilai tertinggi diperoleh siswa adalah 100 %.

Rata-rata tanggung jawab belajar siswa di kelas eksperimen dengan cara menjumlahkan kedua instrumen penilaian yaitu angket tanggung jawab belajar siswa sebesar 88% dengan bobot nilai 1 dan lembar observasi tanggung jawab belajar sebesar 84% dengan bobot nilai 3. Adapun hasil penjumlahan antara instrumen penelitian tersebut sebesar 85% dengan kriteria baik. Nilai terendah diperoleh siswa adalah 66% dan nilai terendah diperoleh siswa adalah 100%.

c. Ragam Data Tanggung Jawab Belajar

Tabel 5
Hasil Indikator Tanggung Jawab Belajar Berdasarkan Angket Kelas Eksperimen

No	Indikator	Angket 1	Angket 2	Rata-Rata (%)	Kriteria
1	Mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik	88	90	89	Sangat Baik

2	Bertanggung jawab kepada setiap perbuatan	87	88	88	Sangat Baik
3	Melakukan piket sesuai jadwal yang diterapkan	90	91	91	Sangat Baik
4	Mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama	85	85	85	Baik

Hasil perhitungan setiap indikator tanggung jawab belajar pada angket . Adapun peningkatan dari tiap indikator tanggung jawab belajar siswa pada model *Teams Games Tournament* yaitu : Indikator pertama pada angket pertama sebesar 88% terjadi peningkatan menjadi 90% pada angket kedua dengan kriteria sangat baik. Indikator kedua pada angket pertama sebesar 87% terjadi

peningkatan menjadi 88% pada angket kedua dengan kriteria sangat baik. Indikator ketiga pada angket pertama sebesar 90% terjadi peningkatan menjadi 91% pada angket kedua dengan kriteria sangat baik. Indikator keempat pada angket pertama sebesar 85% tidak terjadi peningkatan pada angket kedua dengan kriteria baik.

Tabel 6
Hasil Indikator Tanggung Jawab Belajar Berdasarkan Lembar Observasi Siswa Kelas Eksperimen

No	Indikator	Lembar Observasi 1	Lembar Observasi 2	Rata-Rata (%)	Kriteria
1	Mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik	79	60	70	Cukup Baik
2	Bertanggung jawab kepada setiap perbuatan	86	96	91	Sangat Baik
3	Melakukan piket sesuai jadwal yang diterapkan	89	88	89	Sangat Baik
4	Mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama	90	92	91	Sangat baik

Hasil perhitungan setiap indikator tanggung jawab belajar pada lembar observasi siswa. Adapun peningkatan dari tiap indikator tanggung jawab belajar siswa pada model *Teams Games Tournament* yaitu : Indikator pertama pada lembar observasi siswa pertama sebesar 79% tidak terjadi peningkatan pada lembar observasi siswa kedua dengan kriteria cukup baik. Indikator kedua pada lembar observasi siswa pertama sebesar 86% terjadi peningkatan menjadi 96% pada lembar observasi siswa kedua

dengan kriteria sangat baik. Indikator ketiga pada lembar observasi siswa pertama sebesar 89% tidak terjadi peningkatan pada lembar observasi siswa kedua dengan kriteria sangat baik. Indikator keempat pada angket pertama sebesar 90% terjadi peningkatan menjadi 92% pada lembar observasi siswa kedua dengan kriteria sangat baik.

2. Kriteria Tanggung Jawab Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Langsung

a. Angket Tanggung Jawab Belajar

Tabel 7
Analisis Angket Tanggung Jawab Belajar Siswa Kelas Kontrol

Analisis Angket Tanggung Jawab Belajar Siswa		Kriteria
Pertemuan	1 2	
Nilai Rata-Rata (%)	72 75	
Jumlah	147	
Total Rata-Rata (%)	74	Cukup Baik

Hasil angket tanggung jawab belajar diatas menunjukkan nilai rata-rata pada angket 1 adalah 72 % dan nilai rata-rata angket 2 adalah 75 %. Jadi total nilai rata-rata angket tanggung jawab belajar kelas kontrol adalah 74% dengan kriteria cukup baik.

Adapun hasil dari penjumlahan antara Nilai terendah diperoleh siswa adalah 62 % dan nilai tertinggi diperoleh siswa adalah 85 %.

b. Lembar Observasi Tanggung Jawab Belajar

Tabel 8
Analisis Lembar Observasi Tanggung Jawab belajar Kelas Kontrol

Analisis Lembar Observasi Tanggung Jawab Belajar		Kriteria
Pertemuan	1 2	
Nilai Rata-Rata (%)	70 66	
Jumlah	136	
Total Rata-Rata (%)	68	Cukup Baik

Lembar observasi aktivitas siswa diatas menunjukkan rata-rata lembar observasi aktivitas siswa 1 adalah 70% dan nilai rata-rata lembar observasi aktivitas siswa 2 adalah 66 %. Jadi total nilai lembar observasi aktivitas siswa kelas kontrol adalah 68% dengan kriteria cukup baik. Nilai terendah diperoleh siswa adalah 50% dan nilai tertinggi diperoleh siswa adalah 85%.

c. Ragam Data Tanggung Jawab Belajar

Rata-rata tanggung jawab belajar siswa dikelas eksperimen dengan cara menjumlahkan kedua instrumen penilaian yaitu angket tanggung jawab belajar siswa sebesar 74% dengan bobot nilai 1 dan lembar observasi aktivitas siswa sebesar 68% dengan bobot nilai 3. Adapun hasil penjumlahan antara instrumen penelitian tersebut sebesar 70% dengan kriteria cukup baik.

Tabel 9
Hasil Indikator Tanggung Jawab Belajar Berdasarkan Angket Kelas Kontrol

No	Indikator	Angket 1	Angket 2	Rata-Rata (%)	Kriteria
1	Mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik	72	77	75	Cukup Baik
2	Bertanggung jawab kepada setiap perbuatan	71	74	73	Cukup Baik
3	Melakukan piket sesuai jadwal yang diterapkan	77	78	78	Baik
4	Mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama	72	75	74	Cukup Baik

Hasil perhitungan setiap indikator tanggung jawab belajar pada angket. Adapun peningkatan dari tiap indikator tanggung jawab belajar siswa pada model pembelajaran langsung yaitu : Indikator pertama pada angket pertama sebesar 72% terjadi peningkatan menjadi 77% pada angket kedua dengan kriteria baik . Indikator kedua pada angket pertama sebesar 71% terjadi

peningkatan menjadi 74% pada angket kedua dengan kriteria cukup baik. Indikator ketiga pada angket pertama sebesar 77% terjadi peningkatan menjadi 78% pada angket kedua dengan kriteria baik. Indikator keempat pada angket pertama sebesar 72% terjadi peningkatan menjadi 75% pada angket kedua dengan kriteria cukup baik.

Tabel 10
Pencapaian Indikator Tanggung Jawab Belajar Berdasarkan Lembar Observasi
Tanggung Jawab Belajar Kelas Kontrol

No.	Indikator	Lembar Observasi 1	Lembar Observasi 2	Rata-Rata (%)	Kriteria
1	Mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik	70	66	68	Cukup Baik
2	Bertanggung jawab kepada setiap perbuatan	67	65	66	Cukup Baik
3	Melakukan piket sesuai jadwal yang diterapkan	75	67	71	Cukup Baik

Hasil perhitungan setiap indikator tanggung jawab belajar pada lembar observasi siswa . Adapun analisis dari tiap indikator tanggung jawab belajar siswa pada model pembelajaran langsung yaitu : Indikator pertama pada lembar observasi siswa pertama sebesar 70% tidak terjadi peningkatan pada lembar observasi siswa kedua dengan kriteria cukup baik. Indikator kedua pada lembar observasi siswa pertama sebesar 67% terjadi peningkatan menjadi 96% pada lembar observasi siswa kedua dengan kriteria cukup baik. Indikator ketiga pada lembar observasi siswa pertama sebesar 75% tidak terjadi peningkatan pada lembar observasi siswa kedua dengan kriteria cukup baik.

3. Perbedaan rata-rata tanggung jawab belajar Siswa menggunakan model TGT dan pembelajaran langsung

a. Angket Tanggung Jawab Belajar

perhitungan uji-t data *post-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan rumus *Independent Samples Test* (Uji-t). Diperoleh (*equal variances assumed*) $t_{hitung} = 7,034$ dan $t_{tabel} = 1,998$ ($\alpha = 5\%$ dan untuk mencari dk menggunakan rumus $n_1 + n_2 - 2$, karena dalam penelitian ini terdapat dua kelompok anggota sampel yang jumlahnya sama dan variannya homogen sehingga $dk = 35 + 33 - 2 = 66$, sebesar 1,998. Karena $t_{hitung} (7,034) > t_{tabel} (1,998)$, dengan demikian maka H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tanggung jawab belajar *post-test* siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. Lembar Observasi Tanggung Jawab Belajar

Perhitungan uji-t data lembar observasi tanggung jawab belajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan rumus *Independent Samples Test* (Uji-t). Diperoleh (*equal variances assumed*) $t_{hitung} = 8,771$ dan $t_{tabel} = 1,998$ ($\alpha = 5\%$ dan untuk mencari dk menggunakan rumus $n_1 + n_2 - 2$, karena dalam penelitian ini terdapat dua kelompok anggota sampel yang jumlahnya sama dan variannya homogen sehingga $dk = 35 + 33 - 2 = 66$, sebesar 1,998. Karena $t_{hitung} (8,771) > t_{tabel} (1,998)$, dengan demikian maka H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tanggung jawab belajar lembar observasi tanggung jawab belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4. Pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap tanggung jawab belajar

a. Angket Tanggung Jawab Belajar

Dari hasil *Post-Test* siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, diperoleh skor rata-rata kelas eksperimen sebesar 87,11, skor rata-rata kelas kontrol 72,88 dan standar deviasi kelas kontrol sebesar 9,263. Dengan demikian diperoleh:

$$\Delta = \frac{87,11 - 72,88}{9,263} = 1,53$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai *effect Size* sebesar 1,53, maka berdasarkan kriteria yang berlaku nilai *effect size* ini dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan perhitungan *effect size* tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh besar terhadap tanggung jawab belajar siswa dalam

pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Timur.

b. Lembar Observasi Tanggung Jawab Belajar

Dari hasil lembar observasi siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, diperoleh skor rata-rata kelas eksperimen sebesar 83,69, skor rata-rata kelas kontrol 68,88 dan standar deviasi kelas kontrol sebesar 6,294. Dengan demikian diperoleh:

$$\Delta = \frac{83,69 - 68,88}{6,294} = 2,35$$

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai *effect Size* sebesar 2,35, maka berdasarkan kriteria yang berlaku nilai *effect size* ini dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan perhitungan *effect size* tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh besar terhadap tanggung jawab belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Timur.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan sebelumnya, menunjukkan bahwa kriteria tanggung jawab belajar kelas eksperimen yang menerapkan model *Teams Games Tournament* sebesar 85% dengan kriteria baik. Untuk mendapatkan hasil kriteria tanggung jawab belajar yang menerapkan model *Teams Games Tournament* dengan menjumlahkan kedua instrumen penelitian yaitu angket tanggung jawab belajar dan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil angket tanggung jawab belajar siswa sebesar 88% dengan bobot 1, kemudian lembar observasi aktivitas siswa sebesar 84% dengan bobot 3. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berdampak baik terhadap tanggung jawab belajar siswa di kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan sebelumnya, menunjukkan bahwa kriteria tanggung jawab belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung sebesar 70% dengan kriteria cukup baik. Untuk mendapatkan hasil kriteria tanggung jawab belajar yang menerapkan model pembelajaran langsung dengan menjumlahkan kedua instrumen penelitian

yaitu angket tanggung jawab belajar dan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil angket tanggung jawab belajar siswa sebesar 74% dengan bobot 1, kemudian lembar observasi aktivitas siswa sebesar 68% dengan bobot 3. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran langsung berdampak cukup baik terhadap tanggung jawab belajar siswa kelas kontrol

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan sebelumnya, menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata post-test kelas kontrol. Hal ini berarti, kedua kelas penelitian memiliki perbedaan tanggung jawab belajar. Untuk menyakinkan bahwa kedua kelas memiliki perbedaan tanggung jawab belajar, maka dilakukan perhitungan uji-t data post-test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan rumus Independent Samples Test (Uji-t). Diperoleh (equal variances assumed) $t_{hitung} = 7,034$ dan $t_{tabel} = 1,998$ ($\alpha = 5\%$ dan untuk mencari dk menggunakan rumus $n_1 + n_2 - 2$, karena dalam penelitian ini terdapat dua kelompok anggota sampel yang jumlahnya sama dan variannya homogen sehingga $dk = 35 + 33 - 2 = 66$, sebesar 1,998. Karena $t_{hitung} (7,034) > t_{tabel} (1,998)$, dengan demikian maka H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tanggung jawab belajar *post-test* siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan sebelumnya, menunjukkan bahwa nilai rata-rata lembar observasi aktivitas siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata lembar observasi aktivitas siswa kelas kontrol. Hal ini berarti, kedua kelas penelitian memiliki perbedaan tanggung jawab belajar. Untuk menyakinkan bahwa kedua kelas penelitian memiliki perbedaan tanggung jawab belajar, maka dilakukan perhitungan uji-t data lembar observasi aktivitas siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan rumus *Independent Samples Test* (Uji-t). Diperoleh (equal variances assumed) $t_{hitung} = 8,771$ dan $t_{tabel} = 1,998$ ($\alpha = 5\%$ dan untuk mencari dk menggunakan rumus $n_1 + n_2 - 2$, karena dalam penelitian ini terdapat dua kelompok anggota sampel yang jumlahnya sama dan

variannya homogen sehingga $dk = 35 + 33 - 2 = 66$, sebesar 1,998. Karena $t_{hitung} (8,771) > t_{tabel} (1,998)$, dengan demikian maka H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tanggung jawab belajar lembar observasi aktivitas siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Melalui model *Teams Games Tournament* siswa lebih mudah memahami materi aproksimasi karena terdapat permainan yang membuat siswa senang terhadap pelajaran matematika. Pada saat proses pembelajaran kelas eksperimen dengan menerapkan model *Team Games Tournament* siswa lebih semangat dan senang mengikuti proses pembelajaran. Misalnya, pelajaran matematika kurang diminati siswa, cenderung sulit dan membosankan, dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* siswa semangat untuk menjawab pertanyaan pada saat permainan berlangsung dan berlomba-lomba kelompok siapa yang akan memenangkan pertandingan, setelah didapatkan kelompok pemenang kemudian akan diberikan hadiah (reward).

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Aris Shoimin (2014:207-208), tentang kelebihan *Teams Games Tournament* yaitu “, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik”.

Penerapan model *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh terhadap tanggung jawab belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Timur. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan *effect size* berdasarkan angket *pre-test* dan *post-test* sebesar 1,80 dengan kategori besar dan perhitungan *effect size* berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa sebesar 1,78. Artinya, siswa sepenuhnya terpengaruhi penerapan *Teams Games Tournament*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas IV Sekolah Dasar 16 Pontianak Timur, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat

pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar Negeri 16 Pontianak Timur. Adapun simpulan khusus, berdasarkan sub masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Tanggung jawab belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan kategori baik, (2) Tanggung jawab belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran langsung dengan kategori cukup baik, (3) Terdapat perbedaan rata-rata tanggung jawab belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang menggunakan model *Teams Games Tournament* dan menggunakan model pembelajaran langsung, (4) Pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap tanggung jawab belajar siswa dalam pembelajaran matematika berdasarkan angket tanggung jawab belajar sebesar 1,53 dengan kategori sangat tinggi dan berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa sebesar 2,35 dengan kategori sangat tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut: : (1) Untuk penelitian yang akan datang, sebaiknya memikirkan kembali sebelum mengambil judul ini dikarenakan terdapat kekurangan dari segi teoritis dan logis. (2) Model *Teams Games Tournament* membutuhkan waktu lebih lama karena itu disarankan bagi calon peneliti berikutnya agar sebelum menerapkan model *Teams Games Tournament* pada materi tertentu agar terlebih dahulu memperhatikan ketersediaan waktu saat proses pembelajaran, (3) Pengelolaan kelas harus diperhatikan agar kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif. Ketegasan guru diperlukan dalam upaya pengkondisian kelas yang lebih baik, (4) Sebelum melaksanakan model *Teams Games Tournament*, guru hendaknya sudah menyiapkan kelompok dan posisi duduk siswa supaya kegiatan pembelajaran tidak menyita waktu yang banyak.

DAFTAR RUJUKAN

- Aris Shoimin. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ahmad Susanto. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Fajar Interpratama.
- Desmita. (2014). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Eko Putro Widoyoko. (2016). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Eko Putro Widoyoko. (2016). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Hadari Nawawi. (2015). Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Isjoni. (2016). Cooperatif Learning. Banfung: Alfabeta.
- Jamil Suprihatiningrum. (2015). Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Miftahul Huda. (2015). Cooperatif Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mohammad Mustari, Ph.D (20114). Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan. Jakarta. PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). Prosedur Penelitian : Suatu pendekatan praktik. Jakarta : Rineka Cipta.
- Priyatno, D. (2014). *SPSS 22 Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Zaenul Agus Fitri.(2012). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika Di Sekolah. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.