

EKSPERIMENTASI METODE PEMBELAJARAN QSH DAN MODEL PEMBELAJARAN TGT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Kanthy Pulungsari

Program Studi Pendidikan Matematika

Universitas Muhammadiyah Purworejo

Email: kanthy10@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode pembelajaran *Question Student Have (QSH)* memberikan hasil belajar lebih baik daripada model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi perbandingan. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP Negeri 26 Purworejo Tahun Pelajaran 2013/2014, sedangkan sampelnya adalah satu kelas sebagai kelas eksperimen I dan satu kelas sebagai kelas eksperimen II. Teknik sampling penelitian ini adalah *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari 17 soal. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas *Lilliefors*, uji homogenitas dengan metode *Bartlett*, uji hipotesis dengan uji t pihak kanan. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis dengan uji t Berdasarkan perhitungan hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} = 2,148$ dan $t_{tabel} = t_{0,05;62} = 1,645$ dengan $DK = \{t \mid t > 1,645\}$ Kriteria pengujian H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan tidak berada didaerah kritik. Karena pada penelitian ini $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan berada didaerah kritik maka H_1 diterima atau H_0 ditolak. Sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *QSH* lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran *TGT*.

Kata kunci: *QSH*, *TGT*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan. Hal ini terbukti dengan dijadikannya matematika sebagai mata pelajaran yang diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Matematika menurut Erman Suherman (2003: 253) adalah “disiplin ilmu tentang tata cara berpikir dan mengolah logika, baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif”. Hasil belajar matematika siswa sangat dipengaruhi oleh cara siswa tersebut belajar. Belajar menurut Oemar Hamalik (2011: 27) yaitu “suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan”. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Sedangkan menurut Purwanto (2011: 46) “Hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat belajar”. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Jadi hasil belajar matematika yaitu perubahan perilaku akibat belajar matematika seseorang disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan materi matematika yang diberikan dalam proses belajar mengajar yang dapat dilihat dari nilai matematika seseorang. Hasil belajar matematika yang baik dapat meningkatkan kemampuan berfikir logis, kemampuan bernalar, ketelitian dan memberi jalan dalam penyelesaian berbagai masalah. Hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 26 Purworejo dirasa kurang memuaskan karena siswa kurang berperan penting dalam pembelajaran, hal itu berdasarkan informasi dan pengalaman dari guru matematika kelas VII SMP Negeri 26 Purworejo yang mengatakan bahwa : 1) tidak jarang siswa yang menyontek, 2) siswa tidak bergerak, tidak berpendapat jika tidak disuruh, 3) matematika dianggap siswa sebagai pelajaran yang sulit, 4) lingkungan kelas yang membosankan. Hal ini dapat disebabkan karena cara guru mengajar di kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Dari permasalahan tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Mengingat pentingnya pelajaran matematika untuk pendidikan, guru diharapkan mampu merencanakan pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa akan lebih tertarik dengan pelajaran matematika.

Salah satu metode pembelajaran yang diharapkan dapat efektif untuk meningkatkan hasil belajar adalah metode pembelajaran *Question Student Have (QSH)* merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk meningkatkan belajar aktif. Menurut Agus Suprijono (2009: 108), metode *QSH* dikembangkan untuk melatih peserta didik agar memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya.

Metode pembelajaran lain yang diharapkan dapat efektif untuk meningkatkan hasil belajar yaitu *Teams Games Tournament (TGT)*. Menurut Rusman (2012: 224) *TGT* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Dengan demikian penelitian ini menggunakan kedua metode *QSH* untuk kelas eksperimen I dan *TGT*

untuk kelas eksperimen I. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Question Student Have (QSH)* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi perbandingan.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen semu karena mendapat perlakuan yang sama antara kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II dan tidak mungkin melakukan kontrol atau manipulasi pada semua variabel yang diteliti. Tujuan penelitian eksperimen semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan.

Tempat penelitian ini adalah di SMP Negeri 26 Purworejo dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII semester ganjil tahun ajaran 2013/2014. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah metode pembelajaran QSH sebagai kelas eksperimen I dan model pembelajaran TGT sebagai kelas eksperimen II. Variabel bebas lain yang ikut mempengaruhi variabel terikat adalah hasil belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP Negeri 26 Purworejo Tahun Pelajaran 2013/2014 yang terdiri dari tujuh kelas. Teknik sampling yang digunakan adalah simple random sampling. Penelitian ini dalam pelaksanaannya menggunakan dua kelompok kelas. Kelompok eksperimen I yaitu kelas VII B diterapkan metode pembelajaran QSH, sedangkan kelas eksperimen II yaitu kelas VII C diterapkan model pembelajaran TGT. Instrumen pengumpulan data dengan dokumentasi dan tes.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran dengan model *Question Student Have* lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran *Teams games*

tournament pada materi perbandingan di SMP Negeri 26 Purworejo. Penelitian diawali dengan melakukan pengujian kemampuan awal pada kedua kelompok sampel yakni dengan menggunakan data nilai UTS semester I untuk mata pelajaran matematika kelas VII B sebagai kelas eksperimen I dan kelas VII C sebagai kelas eksperimen II. Data nilai UTS semester I diperoleh nilai tertinggi untuk kelas eksperimen I 88 dan nilai terendah 44. Sedangkan untuk kelas eksperimen II diperoleh nilai tertinggi 88 dan terendah juga 46. Rata-rata nilai kelas eksperimen I adalah 65,125 dan rata-rata untuk kelas eksperimen II adalah 63,875. Pengujian yang dilakukan pada tahap awal penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II berasal dari kondisi atau keadaan yang sama.

Selanjutnya dilakukan uji keseimbangan antara kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II menggunakan uji t. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan atau tidak pada kemampuan awal pada kedua sampel. Namun sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dulu. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel mempunyai varian yang sama (homogen) atau tidak.

Selanjutnya pada kelas eksperimen I diberi perlakuan berupa pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran Question Student Have dan kelas eksperimen II diberi perlakuan berupa pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament pada materi perbandingan. Setelah pembelajaran selesai, peneliti memberi soal hasil belajar 17 butir soal. Sebelum soal diberikan kepada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II, terlebih dahulu diujikan pada kelas uji coba dengan tujuan mencari berapa soal yang diterima, dan mempunyai validitas baik dan reliabilitas tinggi. Dari 25 soal yang diujicoba diperoleh 17 butir soal yang diterima dan mempunyai validitas cukup serta reliabilitas yang tinggi.

Dari hasil tes yang telah dilakukan diperoleh rata-rata kemampuan hasil belajar siswa kelas eksperimen I adalah 71,656, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 41,

sedangkan rata-rata kelas eksperimen II adalah 62,843, nilai tertinggi 94, dan nilai terendah 35. Selisih rata-rata nilai kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II adalah 8,813.

Uji normalitas setelah kedua kelas dikenai perlakuan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa baik kelas eksperimen I maupun kelas eksperimen II berdistribusi normal. Selanjutnya pada uji homogenitas setelah kedua kelas dikenai perlakuan juga menunjukkan bahwa kedua sampel memiliki variansi yang homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis. Berdasarkan uji perbedaan rata-rata satu pihak yaitu uji pihak kanan, diperoleh kesimpulan bahwa H_0 ditolak artinya hasil belajar yang mendapat pembelajaran dengan model Question Student Have lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran Teams Games Tournament pada materi perbandingan. Terjadinya perbedaan hasil tes disebabkan dengan adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda yaitu metode pembelajaran Question Student Have untuk kelas eksperimen I dan model pembelajaran Teams Games Tournament untuk kelas eksperimen II. Keadaan dilapangan selama proses belajar mengajar menggunakan metode QSH siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran QSH guru cenderung menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa berbeda dengan model pembelajaran TGT, selama proses belajar mengajar siswa terlihat kurang fokus terhadap pembelajaran dan cenderung ramai. Selain itu pembelajaran juga memerlukan banyak waktu karena pembagian kelompok dan permainan sehingga waktu terbuang. Sedangkan untuk QSH dalam proses belajar siswa lebih mudah dalam menjawab pertanyaan dan juga memperoleh kemampuan dalam membuat soal.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui penelitian eksperimen dengan penerapan metode pembelajaran Question Student Have (QSH) dan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 26 Purworejo dapat diambil kesimpulan bahwa metode pembelajaran Question

Student Have memberikan hasil belajar matematika yang lebih baik daripada model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada materi perbandingan siswa kelas VII SMP Negeri 26 Purworejo tahun pelajaran 2013/2014.

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran *Question Student Have (QSH)* dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 26 Purworejo perlu diterapkan karena model pembelajaran ini dapat memusatkan perhatian siswa karena siswa dituntut mengembangkan unsur kognitifnya dalam membuat ataupun menjawab pertanyaan.
2. Guru hendaknya memperhatikan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, karena aktivitas belajar akan menambah pemahaman siswa agar mampu mengembangkan unsur kognitif dalam menjawab pertanyaan sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2013. *COOPERATIVE LEARNING Teori & Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Erman Suherman. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA
- Oemar Hamalik. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.