



## **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Palembang**

**Uci Eryanti<sup>1</sup>, Supardi<sup>2</sup>, Agus Zulkarnain<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP Universitas PGRI Palembang

<sup>2</sup>Jurusan Fisika, FMIPA Universitas Sriwijaya

*ucieriyanti16@gmail.com*

*supardi@yahoo.co.id*

**Abstrak :** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Palembang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas VIII 2 berjumlah 40 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII 3 berjumlah 40 siswa sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan metode *true eksperiment* dengan bentuk design *posttest control design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes pada Pokok Bahasan Gaya. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran positif model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Palembang. Hal ini ditunjukkan oleh hasil pengujian hipotesis menggunakan statistik uji-t dengan taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ ) diperoleh bahwa  $t_{hitung}(9,1) > t_{tabel}(1,994)$  dan juga dipertegas dari nilai rata-rata siswa kelas eksperimen yaitu 70,27 lebih tinggi dibanding dengan nilai rata-rata siswa kelas kontrol yaitu 56,62.

**Kata kunci:** *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil belajar siswa

### **1. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kepribadian manusia. Sebagai suatu proses, pendidikan tidak hanya berlangsung pada saat itu saja tetapi berlangsung secara dinamis sehingga selalu ada perbaikan secara terus menerus sesuai dengan perkembangan zaman tanpa memandang status dan usia. Pendidikan jadi suatu hal yang sangat penting guna meningkatkan suatu sumber daya manusia (SDM) agar mampu bersaing. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula sehingga kemajuan pendidikan akan sangat berpengaruh terhadap kemajuan bangsa.

Guru merupakan komponen terpenting dalam menciptakan suasana proses belajar mengajar yang kondusif. Siswa juga dalam proses belajar memiliki keterkaitan yaitu pada saat keaktifan mereka pada saat bertanya, menjawab, menulis atau pada saat mereka memberikan ide-ide. Dalam proses belajar siswa kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran IPA terutama fisika sehingga membuat siswa tidak aktif dalam belajar. Jika hal tersebut dibiarkan, tentu saja ini akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran fisika yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar aturan model pembelajaran kooperatif adalah peserta didik membuat kelompok kecil dan saling mengejar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama. Peserta didik yang terbiasa pasif ketika menggunakan model pembelajaran ini akan ikut berpartisipasi secara aktif agar bisa diterima oleh anggota kelompoknya. Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* atau pertandingan tim dan terdapat 5 orang dalam setiap kelompoknya (Trianto, 2014:131).



Penerapan model pembelajaran ini bisa membuat siswa tertarik belajar fisika karena model pembelajaran ini menarik dan menyenangkan bagi siswa dan juga dapat membuat hasil belajar siswa lebih baik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Palembang?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Palembang.

## 2. Metode Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan metode *True Experimen Design*, dengan design penelitian *Posttest-Only Control Design* (Sugiyono,2011:81). Rancangan dalam penelitian ini menggunakan 2 kelompok subjek yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dimana kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan *design* penelitian yang terdapat pada Tabel.1 sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan.

**TABEL 1**  
**DESAIN PENELITIAN *POSTTEST-ONLY CONTROL DESIGN***

Kelas	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	X	O <sub>1</sub>
Kontrol		O <sub>2</sub>

Keterangan:

- X : Perlakuan untuk kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*  
O<sub>1</sub> : *Posttest* pada kelas eksperimen  
O<sub>2</sub> : *Posttest* pada kelas kontrol

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Palembang. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Palembang tahun pelajaran 2017/2018. Sampel dari penelitian ini kelas VIII2 sebagai kelas eksperimen dan VIII 3 sebagai kelas kontrol. Penarikan sampel pada penelitian ini ditentukan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen perangkat pembelajaran dan tes. Instrumen yang bersifat perangkat pemberajaran terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, media. Sedangkan istrumen bersifat tes digunakan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa yang menjadi sampel penelitian. Tes dibuat dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 item soal. Sebelum diuji cobakan disekolah, terlebih dahulu di validitas ahli, yang divalidasi seperti kesalahan tata bahasa yang tidak baku, stuktur kalimat yang perlu diperjelas, urutan pilihan jawaban, serta satuan-satuan yang yang digunakan, kemudian soal tersebut diuji cobakan pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Palembang yang telah melewati materi gaya. Data yang diperoleh dari penelitian ini selanjutnya diolah dengan menggunakan uji statistik.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen memiliki rentang antara 35 dan 95. Siswa yang berhasil mencapai ketuntasan yaitu memperoleh nilai  $\geq 75$  (KKM) berjumlah 22 orang siswa (55%) dan siswa yang belum berhasil mencapai ketuntasan berjumlah 18 orang siswa



(45%). Rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yaitu 70,27 dan pada simpangan baku diperoleh 16,38. Sedangkan pada hasil belajar siswa pada kelas kontrol memiliki rentang antara 30 dan 75. Siswa yang berhasil mencapai ketuntasan yaitu memperoleh nilai  $\geq 75$  (KKM) berjumlah 8 orang siswa (20%) dan siswa yang belum berhasil mencapai ketuntasan berjumlah 32 orang siswa (80%). Rata-rata hasil belajar siswa pada kontrol yaitu 56,62 dan pada simpangan baku diperoleh 13,32.

Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh -0,76 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh 0,28 maka dapat disimpulkan bahwa data kedua data tersebut terdistribusi normal. Sedangkan pada uji homogen diperoleh  $F_{hitung} = 1,51$  sedangkan pada  $F_{tabel} = 1,69$ , maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogen maka selanjutnya dilakukan uji-t. Pada uji-t diperoleh  $t_{tabel} = 1,994$  dan  $t_{hitung} = 9,1$  maka,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Palembang.

Pengaruh ini disebabkan oleh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* salah satu kelebihan dari model pembelajaran ini menekankan cara belajar sambil bermain dimana siswa akan lebih tertarik mengikuti pelajaran, pada saat siswa mengikuti *teournament* siswa akan diberikan kesempatan untuk memberikan ide-idenya dan siswa juga dapat saling mempertimbangkan jawaban yang tepat. Ketertarikan siswa untuk belajar dapat berdampak pada keaktifan dalam belajar terutama belajar IPA. Dari keaktifan siswa tersebut akan membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep dalam belajar. Oleh karena itu, model pembelajaran ini berdampak pada hasil belajar siswa yang menjadi lebih baik.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, rata-rata nilai hasil *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 70,27 Lebih besar dari rata-rata hasil *posttest* pada kelas kontrol yaitu 56,62. Berdasarkan kriteria uji hipotesis menggunakan uji-t pada taraf signifikat 5% dengan tabel  $t_{tabel} = 1,994$  dan  $t_{hitung} = 9,1$  dan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Palembang.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jailani, dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Swasta Muhammadiyah Belawan T.P 2013/2014*. Medan: jurnal Inpafi.
- Rachmawaty dan Sunarti. 2015. *Penerapan Model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbantuan kartu soal untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi hidrokarbon di kelas X-5 SMAN 4 Banjarmasin*. Banjarmasin: Jurnal inovasi pendidikan sains. Vol.6, No.2: 87-95.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Pramedia Grup.
- Sudjana, Nana. 2015. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.