



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar di SMPN 2 Tanjung Lago

Henny Lestari¹, Fuad Abd. Rachman², dan Nely Andriani³

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Universitas PGRI Palembang

²Dosen Jurusan Pendidikan Kimia FKIP Universitas Sriwijaya

³Dosen Jurusan Pendidikan Fisika FKIP Universitas Sriwijaya

Email : hennylestari26@yahoo.com

Abstrak: Telah dilaksanakan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas VII SMPN 2 Tanjung Lago. TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang dapat memotivasi siswa, saling membantu dan kerja sama dalam kelompok serta pertandingan tim. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *True Experimental* dengan desain *Posttest Only Control Group* dengan teknik pengambilan *cluster random sampling* terdiri dari satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Tes untuk menganalisis data tes hasil belajar siswa digunakan statistic uji-t dan observasi untuk melihat aktivitas siswa selama digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) di kelas eksperimen. Hasil analisis diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,799$, sedangkan $t_{tabel} = 2,000$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa di SMPN 2 Tanjung Lago dengan rata-rata kelas eksperimen 75,39 dan kelas kontrol 63,37. Aktivitas siswa selama digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) tergolong aktif dengan rata-rata keseluruhan yaitu 77,6 %.

Kata kunci : Teams Games Tournament (TGT), Aktivitas, Hasil Belajar.

1. Pendahuluan

Belajar merupakan suatu proses dan kegiatan mental yang dialami oleh masing-masing individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu yang dialami dengan lingkungannya (Sudjana, 2005:22). “Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) tidak dapat terlepas dari kemajuan ilmu yang banyak menghasilkan temuan baru dalam bidang sains dan teknologi terutama fisika” (Mahulae dan Henok, 2014:1). Pelajaran fisika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan pada mata pelajaran IPA yang mempelajari gejala alam dan yang terjadi di dalamnya yang telah dipelajari sejak di sekolah dasar. Pelajaran fisika merupakan pelajaran yang aplikasinya berhubungan dengan kehidupan di alam semesta sekitar yaitu makhluk hidup. Siswa dibentuk dan bekerja sama dalam kelompok secara heterogen baik prestasi, jenis kelamin ataupun ras, mengkaitkan atau mengandung unsur permainan terutama jika dilakukan pada siswa jenjang



Sekolah Menengah Pertama (SMP) siswa sangat bersemangat dengan menggabungkan antara bermain dan belajar akan membuat siswa tidak mudah jenuh dan bosan dalam belajar sehingga memudahkan siswa dalam menyerap dan memahami pelajaran fisika yang diberikan, serta melibatkan aktivitas belajar seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status.

Guru memiliki peranan yang penting dalam dunia pendidikan. Di mana tugas seorang guru selain mengajarkan dan memberikan materi atau pengetahuan dan mendidik siswanya agar memiliki perilaku dan akhlak yang baik (Kardi dan Nur dalam Trianto, 2014:22). Berdasarkan keterangan guru mata pelajaran IPA fisika di SMPN 2 Tanjung Lago, diketahui bahwa masih terdapat siswa yang kurang tertarik belajar dalam memperhatikan guru saat pelajaran fisika. Siswa menganggap bahwa mata pelajaran fisika itu sulit dan tidak menyenangkan, pada saat proses pembelajaran menggunakan pembelajaran berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa secara langsung sehingga siswa pasif dan aktivitas kurang aktif. Berdasarkan hal di atas perlu adanya perubahan akan model pembelajaran yang dipakai selama ini yang dapat melibatkan siswa belajar secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar fisika.

Salah satunya dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif sebagai alternatif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) atau pertandingan permainan tim merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan unsur permainan atau turnamen. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terdapat 4 komponen utama yaitu presentasi guru yaitu guru menyampaikan materi yang akan diajarkan pada siswa, kelompok belajar yaitu siswa dibentuk bekerjasama dalam kelompok diarahkan pada kegiatan pembelajaran sesuai materi pelajaran yang ditentukan, turnamen yaitu siswa kegiatan pembelajaran pertandingan atau permainan harus menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan penghargaan kelompok yaitu siswa yang mendapatkan nilai atau skor terbanyak akan mendapatkan *reward* atau penghargaan (Trianto, 2014: 132).

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa secara langsung. “Tujuan dibentuknya kelompok, agar siswa dapat bertukar pendapat, memudahkan siswa untuk belajar dan memahami materi pelajaran yang diajarkan, mengurangi kesenjangan dalam berinteraksi sosial dan mempererat solidaritas antar siswa” (Trianto, 2014:108). Kelebihan yang di dapat dari menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) adalah melatih siswa mengungkapkan atau menyampaikan gagasan atau idenya, melatih siswa untuk menghargai pendapat atau gagasan orang lain dan menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial (Mahuela, 2014:4).

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa di SMPN 2 Tanjung Lago. Serta bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap aktivitas dan hasil belajar di SMPN 2 Tanjung Lago.



2. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini merupakan *true experiment* dengan *Posttest-Only Control Group Design*. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di SMPN 2 Tanjung Lago semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMPN 2 Tanjung Lago tahun pelajaran 2017/2018. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* dengan dua tahap yaitu pertama pilih 2 kelas dari 7 kelas populasi, kedua dari 2 kelas sampel yang terpilih tentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga terpilih dua kelas sampel yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran TGT sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran model diskusi kelas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan observasi.

3. Hasil Dan Pembahasan

Teknik pengumpulan data pertama yang digunakan adalah tes dan observasi. Tes ini digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa sesudah diterapkannya pembelajaran TGT. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda 20 soal. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VII maka diperoleh data *posttest* siswa dengan hasil rata-rata kelas eksperimen sebesar 75,39 dan hasil rata-rata kelas kontrol sebesar 63,37. Hasil *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel I sebagai berikut.

TABEL I
HASIL POSTTEST SISWA

Kelas	Rentang Kelas	Banyak Kelas	Panjang Kelas Interval (P)	Mean Posttest	Simpangan Baku
Eksperimen	40	6	7	75,39	9,01
Kontrol	35	6	6	63,37	7,51

Setelah mengetahui hasil analisis deskripsi kemudian dilakukan uji-t dengan prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk membuktikan bahwa data kedua kelas sampel berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan untuk melihat bahwa data kedua kelas sampel tersebut homogen. Berdasarkan hasil perhitungan normalitas data dengan menggunakan rumus *chi-kuadrat*, diperoleh x^2_{hitung} hasil belajar fisika siswa kelas eksperimen adalah 4,147063923 dan taraf signifikansi 5% dan dk = 5 adalah 11,070. Hal ini berarti, $x^2_{hitung} = 4,147063923 < x^2_{tabel} \alpha 0,05$, dk 6 - 1 = 11,070 maka disimpulkan data hasil belajar siswa kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan, x^2_{hitung} hasil belajar siswa kelas kontrol adalah 7,9864305298 dan taraf signifikansi 5% dan dk = 5 adalah 11,070. Hasil ini berarti $x^2_{hitung} = 7,9864305298 < x^2_{tabel} \alpha 0,05$, dk 6 - 1 = 11,070 maka disimpulkan data hasil belajar siswa kelas kontrol berdistribusi normal.

Setelah diperoleh data kedua kelas sampel terdistribusi normal langkah selanjutnya uji homogenitas varians. Uji homogenitas varians data hasil belajar siswa menggunakan uji F



dengan kriteria kedua kelas sampel harus homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh F_{hitung} hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 1,43 sedangkan $F_{tabel} = 1,84$. Hal ini berarti data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh di atas bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah terdistribusi normal dan kedua varian homogen, sehingga pengujian hipotesis menggunakan uji-t dapat dilakukan.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh $t_{hitung} = 5,799$. Analisis data uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan dk = 11,070 diperoleh hasil $t_{hitung} = 5,799$ dan $t_{tabel} = 2,000$. Dengan demikian artinya “terdapat pengaruh positif model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 2 Tanjung Lago”.

Teknik pengumpulan data kedua berupa observasi. Dalam penelitian ini, aktivitas siswa terdiri dari tujuh indikator yaitu aktivitas mendengarkan, aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mental, aktivitas emosional, aktivitas menulis dan aktivitas metrik. Kegiatan proses belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), siswa dituntut untuk dominan untuk berperan aktif dalam belajar dengan mengkaitkan unsur permainan.

Berdasarkan hasil persentase aktivitas siswa pada indikator/deskriptor dalam pembelajaran fisika materi besaran dan satuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) di SMPN 2 Tanjung Lago diperoleh rata-rata persentase keaktifan siswa secara keseluruhan persentase sebesar 77,6 % atau tergolong sangat aktif. Analisis data observasi diperoleh bahwa persentase aktivitas siswa mengalami peningkatan setiap pertemuannya walaupun tidak signifikan.. Aktivitas pertama paling tinggi muncul yaitu aktivitas metrik dengan persentase rata-rata 85,7 % atau tergolong sangat aktif. Aktivitas metrik ini pada saat proses pembelajaran yaitu siswa melaksanakan permainan atau turnamen yang dibimbing oleh guru. Di aktivitas metrik dalam melaksanakan permainan siswa saling adu cepat dalam mengambil dan menjawab pertanyaan yang telah dipersiapkan oleh guru.

Pengaruh ini disebabkan karena model pembelajaran yang digunakan yang salah satu kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yang menjadikan aktivitas metrik paling tinggi seperti yang dikemukakan oleh Shoimin dalam bukunya menyatakan bahwa peserta didik lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam belajar menggunakan model ini. Oleh karena itu, siswa termotivasi semangat untuk belajar sehingga siswa mampu menguasai pembelajaran baik secara individual maupun kelompok yang terlihat dari hasil tes siswa. Siswa lebih tertarik dalam belajar sehingga siswa menjadi aktif dan hasil belajar siswa baik. Sedangkan kelemahan terletak pada kondisi waktu yang digunakan karena model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) ini membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk melakukan turnamen.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan selama berlangsungnya penelitian di kelas VII dapat dikemukakan beberapa kesimpulan yaitu tes untuk menganalisis data tes hasil belajar siswa digunakan statistic uji-t dan observasi untuk



melihat aktivitas siswa selama digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) di kelas eksperimen. Hasil analisis diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,799$, sedangkan $t_{tabel} = 2,000$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa di SMPN 2 Tanjung Lago dengan rata-rata kelas eksperimen 75,39 dan kelas kontrol 63,37. serta, Aktivitas siswa selama digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) tergolong aktif dengan rata-rata keseluruhan yaitu 77,6 %

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka cipta.
- Mahulae, Lamrobases dkk. 2014. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI Pada Materi Persamaan Keadaan Gas Ideal Di SMA N 1 Percut Sei Tuan”. Jurnal : UNM. Vol. 2, No. 2. (Diakses pada tanggal : 10 Februari 2017).
- Setyosari, Punaji . 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konteksstual*. Cetakan pertama. Jakarta : Prenamedia Group.