

MODEL TGT BERBASIS KARTU SOAL DALAM PEMBELAJARAN TARI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA SEKOLAH MENEGAH PERTAMA

Syntia Rahma Dhani¹, Dilinar Adlin²

Program Studi Pendidikan Tari, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Medan
Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20221, Sumatra Utara, Indonesia
Email: ¹syntiarahmadhani1@gmail.com, ³dilinar@Unimed.ac.id.

ABSTRACT

This study is behind the background by low learning ability of students in the process of dance learning *Cek Minah Sayang*, this marks the students below KKM average of 75, and so the way a teacher performs conventional learning is the method of speech alone. The purpose of this research is to describe the model of the learning *Team Games Tournament* question card on dance learning *Cek Minah Sayang* in an effort to improve the students' learning ability at SMP Negeri 1 Rantau Utara. The method in this study utilizes quantitative precision using M. Fathurrohman's model of study theory that contains model steps *Team Games Tournament*, the kind of research is *Quasi Experimental Design* a *pretest-posttest Group Design*. The instrument of study used an objective test in the form of essay 10 problems that have already been tested for validation of item items. From our research, for the experiment class, the average pretest score is 46,67 and the average posttest is 90. The average pretest control class is 34,67 and posttest average is 67,34. Students learning skills are enhanced by modeling *Team Games Tournament* question card is 80% whereas students' learning skills are taught without using models *Team Games Tournament* cards based on 47%. Data obtained through test analysis t is $t_{count} > t_{table}$ ($3,580 > 1,694$) H_0 rejected and H_a accepted is that there is a difference in the results of a students' learning ability after establishing a model of learning *Team Games Tournament* question card about students SMP.

Keywords: *A model of learning Team Games Tournament, question card, ability of learning, Cek Minah Sayang.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan belajar siswa dalam proses pembelajaran tari *Cek Minah Sayang*, hal ini ditandai dengan nilai rata-rata siswa dibawah KKM yaitu 75, demikian pula cara guru melaksanakan pembelajaran yang masih bersifat konvensional yaitu metode ceramah saja. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan model pembelajaran *Team Games Tournament* Berbasis Kartu Soal pada pembelajaran tari *Cek Minah Sayang* dalam upaya meningkatkan kemampuan belajar siswa di SMP Negeri 1 Rantau Utara. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan teori model pembelajaran M. Fathurrohman yang mengandung langkah-langkah model *Team Games Tournament*, jenis penelitiannya adalah *Quasi Experimental Design* yaitu *Pretest-Posttest Group Design*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes objektif dalam bentuk essay berjumlah 10 soal yang sudah diuji validasi butir item. Dari hasil penelitian, untuk kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 46,67 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 90. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 34,67 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 67,34. Peningkatan kemampuan belajar siswa yang diberikan pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* Berbasis Kartu Soal yaitu 80% sedangkan kemampuan belajar siswa yang diajarkan tanpa menggunakan model *Team Games Tournament* Berbasis Kartu Soal yaitu 47%. Data yang diperoleh dengan analisis uji t yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,580 >$

1,694) Ho ditolak dan Ha diterima yaitu ada perbedaan hasil kemampuan belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* Berbasis Kartu Soal pada siswa SMP.

Kata kunci : Model Pembelajaran *Team Games Tournament*, Kartu Soal, Kemampuan Belajar, Cek Minah Sayang.

I. PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia ternyata telah mengalami banyak perubahan. Perubahan-perubahan itu terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan yang berpengaruh bagi kemajuan pendidikan. Keberhasilan suatu tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa. Keberhasilan suatu tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa. Seorang guru dituntut untuk memilih dan menerapkan model pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Seperti dikemukakan oleh Cicilia Setyowati, dkk dalam jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan vol. 4 No. 4, edisi 2018, hal. 13. "Peran guru dalam proses belajar mengajar lebih ditekankan untuk merancang berbagai sumber dan fasilitas agar bisa dimanfaatkan oleh siswa untuk mendalami pengetahuan".

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses intraksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampaian materi saja, tetapi juga lebih dari itu sehingga guru dapat dikatakan sebagai sentral pendidikan.

Mata pelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah Pertama merupakan pembelajaran dasar yang memberikan satu kontribusi nyata

dalam membangun karakter bangsa melalui pendidikan karakter peserta didik. Walaupun Mata Pelajaran ini masih sering dianggap minor di sekolah, namun Seni Budaya sebenarnya memiliki peranan yang besar dalam perkembangan jiwa individu peserta didik karena Seni Budaya mengolah seorang individu melalui rasa dan kemampuan berpikir intelektualnya.

Dalam proses pembelajaran Seni Budaya dalam hal ini seni tari di sekolah, seorang guru tentu sering menemui hambatan atau kendala baik yang bersifat teknis maupun non teknis. Hal yang demikian, menjadi satu tantangan bagi pendidik untuk mengupayakan pemecahannya melalui model, metode, media, atau strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif demi tercapainya hasil belajar yang optimal dan tercapainya tujuan pembelajaran tari di sekolah.

Berdasarkan observasi peneliti terhadap SMP Negeri 1 Rantau Utara yang berlokasi di Kabupaten Labuhan Batu kegiatan belajar mengajar siswa lebih menyukai pembelajaran ekspresi dari pada apresiasi seni tari. Hal ini dibuktikan dari rasa antusias dan semangat siswa ketika pembelajaran ekspresi berlangsung karena guru menggunakan tambahan media yaitu berupa media *audio visual*. Sedangkan ketika pembelajaran apresiasi seni tari berlangsung siswa memiliki kejenuhan karena guru tidak mencoba menggunakan media ataupun model pembelajaran yang lain. Sehingga menyebabkan

tingkat kemampuan belajar yang dimiliki siswa pada pembelajaran apresiasi belum cukup baik dan ini terbukti dari nilai mata pelajaran seni budaya dibawah kriteria ketuntasan minimum yaitu 75. KKM tersebut tidak bisa dicapai oleh kebanyakan siswa kelas VIII dikarenakan masih ada siswa mendapat nilai 50, yang dapat dilihat dari evaluasi sebanyak 30 siswa, yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 22 siswa, sedangkan nilai yang mencapai KKM sebanyak 8 siswa sehingga diperoleh prestasi pencapaian KKM hanya 45%. Hal yang menyebabkan ketidak tuntas dari pelajaran apresiasi seni tari diantaranya adalah guru seni budaya masih melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pendengar pasif, guru mendominasi peserta didik dan menjadi pelaku tunggal, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat kurang. Guru cenderung memberikan atau memindahkan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa, aturan-aturan dalam pembelajaran ditentukan oleh guru, sehingga siswa tidak dapat melakukan kerjasama serta bertukar peran antara kelompok satu dengan kelompok lainnya. Cara konvensional seperti ini dapat menghambat kemampuan belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya khususnya seni tari. Seperti yang dikemukakan oleh Anggita Putri Iswari, dkk dalam jurnal Pendidikan Teknik Bangunan Vol. 3, No. 2, edisi 2017, hal. 3. "Masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran pada umumnya adalah kelas kurang kondusif dikarenakan siswa jenuh dengan suasana di dalam kelas".

Maka penulis melakukan diskusi dengan guru untuk menerapkan model *Team Games Tournament* berbasis media kartu soal agar dapat menolong antusias siswa dalam proses belajar, sehingga siswa lebih fokus pada saat pembelajaran. Menurut Zulfadhli, dkk dalam jurnal Ar-Razi Vol 6. No. 2 Edisi 2018, hal 19. ISSN: 2503-4448 menyatakan "Tipe TGT merupakan model pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan serta penguatan sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan berpusat pada siswa".

Model *Team Games Tournament (TGT)* memberikan gambaran suasana belajar yang menyenangkan. Misalnya, anak dibentuk dalam sebuah kelompok kecil kemudian mempelajari sebuah materi dengan melakukan permainan berkelompok yang dikompetisikan dengan kelompok yang lain sehingga mampu mendorong semua anggota untuk terlibat dalam pengerjaan tugas kelompoknya. Hal ini sesuai dengan pendapat Murdika, dkk dalam jurnal Chemika Vol. 19 No.1, edisi 2018, hal. 78. e-ISSN: 1411-6502 Bahwa "Model pembelajaran tipe TGT ini menuntut peserta didik untuk aktif karena setiap peserta didik harus terlibat dalam turnamen untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya".

Media kartu soal dipilih karena permainan ini tidak asing lagi dikalangan peserta didik. Kartu soal ini bisa dipadukan dengan permainan. Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* biasanya kartu soal dibuat oleh guru akan tetapi untuk menambah motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran maka kartu soal dibuat oleh siswa, kartu soal yang

sudah dibuat oleh masing-masing siswa akan diacak atau dikocok dan dibagikan kepada seluruh siswa. Kegiatan ini bisa dijadikan sarana permainan belajar untuk siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Larasti Tiara Medyasari, dkk dalam jurnal Aksioma Vol. 8, No. 1, edisi 2017, hal. 67. ISSN: 2579-7646 “Media Kartu soal akan membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Dengan adanya media kartu soal, siswa dilatih untuk membuat dan menjawab soal sambil berdiskusi dengan kelompoknya sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang disajikan oleh guru”.

Melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis media kartu soal, diharapkan siswa dapat berperan aktif dan menghilangkan kejenuhan pada saat mengikuti proses belajar mengajar serta berpikir secara mendalam tentang apa yang telah dijelaskan atau dialami.

Materi yang akan disampaikan yaitu tari *cek minah sayang* merupakan salah satu tari tradisional Melayu. Tari *cek minah sayang* menggambarkan percintaan muda mudi Melayu pada zaman dahulu yang sedang mabuk kepayang dan ditarikan menggunakan sapu tangan. Makna dalam tarian tersebut tercermin pada gerakan-gerakan dalam ragam tarian ini.

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbasis media kartu soal dengan materi tari *cek minah sayang* yang akan dilakukan, disesuaikan dengan *silabus* kurikulum 13 dengan menggunakan Kompetensi Dasar 3.2 yaitu memahami keunikan gerak tari tradisional dengan menggunakan unsur pendukung tari sesuai iringan. Dapat dijabarkan dalam indikator

yaitu: menjelaskan keunikan ragam gerak, unsur pendukung tari serta iringan tari.

Untuk mengetahui kemampuan belajar siswa pada pembelajaran seni tari dalam model *Team Games Tournament (TGT) berbasis media kartu soal*, maka peneliti menggunakan eksperimen kuasi desain terhadap dua kelas, maka penulis tertarik untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Model TGT Berbasis Kartu Soal Dalam Pembelajaran Tari Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama”.

Adapun tujuan penerapan model *Team Games Tournament* berbasis kartu soal ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Rantau Utara, peningkatan kemampuan belajar siswa sangat berpengaruh terhadap penelitian ini.

Adapun tujuan penelitian ini ialah:

1. Mendeskripsikan penerapan model TGT berbasis kartu soal dalam pembelajaran tari untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa Sekolah Menengah Pertama.
2. Mendeskripsikan langkah-langkah dalam pembelajaran model *Team Game Tournament (TGT)* menggunakan media kartu soal yang dibuat oleh siswa.

Untuk membahas model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis kartu soal untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa di SMP Negeri 1 Rantau Utara menggunakan teori model pembelajaran *Team Games Tournament* oleh M. Fathurrohman.

Lokasi dan waktu penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Rantau Utara, jalan Majapahit No. 19 Rantauprapat, Kecamatan Rantau Utara, Kabupaten Labuhan Batu pada bulan Agustus

sampai Oktober 2019. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII. sample pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII-1 yang berjumlah 30 orang dan VIII-2 berjumlah 30 orang. Lalu dalam pelaksanaan teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Observasi
2. Wawancara
3. Dokumentasi
4. Studi kepustakaan

Teknik analisis data, teknik pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan uji statistik. Rumus yang digunakan adalah rumus uji t (*Independent sample T Test*).

Ada beberapa uji yang harus dipenuhi sebelum uji *Independent sample T Test* dilakukan.

1. Uji normalitas
2. Uji homogenitas
3. Uji-t (Hipotesis)

I. HASIL DAN PEMBAHASAN.

Penelitian ini merupakan penelitian desain eksperimen yang menggunakan *Quasi Experimental Design* yakni *Pretest-Posttest Group Design*. Dimana penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan model *Team Games Turnamet* (TGT) berbasis media kartu soal yang terdapat pada kelas VIII-1 dan kelas Kontrol adalah kelas yang tanpa menggunakan model *Team Games Turnamet* (TGT) berbasis media kartu soal yang terdapat pada kelas VIII-2 dengan perlakuan *pretest* dan juga *posttest*. berlakunya *pretest* dan *posttest*

dengan menggunakan 10 soal essay yang tentunya telah divalidkan terlebih dahulu.

Penyebaran soal terhadap siswa pada *pretest* maupun *posttest* terlebih dahulu telah diuji tingkat kesukaran soalnya pada kelas IX, yang kemudian dilakukan uji statistik dengan cara uji validitas, uji reabilitas dan uji kesukaran soal. Uji validitas data dilakukan untuk mengetahui keakuratan instrumen seperti mengetahui tingkat keakuratan soal *essay* yang telah disediakan sebelumnya. Uji validitas dilakukan di sekolah yang sama namun di kelas yang berbeda. Jumlah soal sebelum validitas sebanyak 15 soal maka penulis melakukan uji *validitas* tersebut pada kelas IX-4, dimana para siswa tersebut sudah terlebih dahulu mempelajari materi yang sama mengenai pembelajaran tari *cek minah sayang*. Uji *validitas* dilakukan dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dari hasil perhitungan *validitas*, dapat diketahui bahwa dari 15 jumlah butir soal, terdapat 10 soal yang *valid*, sementara 5 soal dinyatakan tidak *valid*.

Untuk menguji reliabilitas tes digunakan rumus *Kuder dan Richardson* (K-R.20). $r_{11} = \left(\frac{K}{K-1}\right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2}\right)$

Dimana: $S^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}$

$$q = 1 - p$$

masing-masing proporsi dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{banyaknya subjek yang skornya } 1}{N}$$

$$q = \frac{\text{banyaknya subjek yang skornya } 0}{N}$$

Hasil pengujian terhadap reliabilitas menggunakan metode *kuder richardson 20* dan *kuder richardson 21* dari hasil perhitungan dengan *microsoft excell* didapatkan nilai Kr sebesar 0,69 & 0,68. Dengan demikian Berdasarkan hal tersebut maka soal yang digunakan dapat disimpulkan *reliable*.

Lalu dilakukan uji kesukaran soal dengan rumus : Angka yang menunjukkan tingkat kesukaran suatu butir tes disebut Indeks Kesukaran Item (P) yang dapat dihitung dengan formula :

$$P = \frac{B}{T}$$

Berdasarkan perhitungan taraf kesukaran tes hasil belajar dengan menggunakan Ms. Excel. Dari 15 soal yang diujikan terdapat 6 soal yang tergolong kategori mudah, 4 soal yang tergolong kedalam kategori sedang, dan 5 soal tergolong kategori sukar. Dapat diketahui bahwa soal yang memiliki indeks kesukaran soal adalah 0,2 s/d 0,28 termasuk kedalam soal yang tidak valid. Sehingga soal yang tidak *valid* berjumlah 5 soal tersebut tidak dipergunakan saat melakukan *pretest* maupun *posttest* dikelas Eksperimen (VIII-1) maupun kelas kontrol (VIII-2).

Hasil nilai rata-rata *pretest* pada kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen adalah 46,67 dan nilai rata-rata *posttest* 90. Sedangkan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol memiliki nilai rata-rata *pretest* yaitu 34,67 dan nilai rata-rata *posttest* 67,34. Dengan menggunakan rumus mencari nilai rata-rata yaitu :

$$\frac{\text{Jumlahdata}}{\text{Banyakdata}}$$

Rumus mencari nilai standar devisi yaitu :

$$S = \sqrt{\frac{\sum(Xi-X)^2}{n-1}}$$

Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis kartu soal pada materi tari *cek minah sayang* dengan Memahamin keunikkan gerak tari tradisional dengan menggunakan unsur pendukung tari sesuai iringan untuk mengetahui peningkatan kemampuan belajar siswa, dapat dilakukan dengan uji hipotesis berdasarkan tabel keakuratan yaitu tabel t.

Kelas VIII-1 (Kelas Eksperimen)			
<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
Rata-rata nilai	Std deviasi	Rata-rata nilai	Std deviasi
46,67	251,07	90	484,65

Kelas VIII-2 (Kelas Kontrol)			
<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
Rata-rata nilai	Std deviasi	Rata-rata nilai	Std deviasi
34,67	188,72	67,34	362,74

Dari nilai rata-rata pada kedua kelas eksperimen (VIII-1) dan kelas kontrol (VIII-2) memiliki perbandingan nilai, dimana nilai siswa pada kelas VIII-1 lebih tinggi dibandingkan kelas VIII-2. Dikarenakan langkah-langkah dalam pembelajaran yang dilakukan berbeda pada materi yang sama yaitu tari *cek minah sayang*.

Pada kelas eksperimen (VIII-1), guru menerapkan model TGT berbasis kartu soal yang mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menjawab soal *essay* yang berjumlah 10 soal. Pada kelas kontrol (VIII-2), guru memberikan siswa metode ceramah sebelum *posttest* dilakukan.

1. Pengujian Analisa Data Penelitian.

a. Normalitas data *posttest*

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai *posttest* kelas VIII-1 dan VIII-2 berdistribusi normal atau tidak romal. Pengujian normalitas ini dilakukan dengan uji statistik *kolmogorov-Sminorv* dengan bantuan program *SPSS versi 24.0*. dari tabel penolong untuk pengujian normalitas data diatas, diperoleh kelas VIII-1 *Chi Kuadrat* hitung (x^2) = 114,2 sedangkan harga *Chi Kuadrat* tabel pada $a = 0,05$ dan kelas VIII-2 *Chi Kuadrat* hitung (x^2) = 17,35 sedangkan harga *Chi Kuadrat* tabel pada $a = 0,05$, karena *Chi Kuadrat* hitung > *Chi Kuadrat* tabel, maka disimpulkan bahwa data *posttest* pada kedua kelas tersebut **berdistribusi normal**.

Kelas VIII-1 (Kelas Eksperimen)			
Data	Data manual		Kesimpulan
	Chi K. Hitung	Chi K. tabel	
<i>Posttest</i>	$(x^2) = 114,2$	$a = 0,05$	Data Normal

Kelas VIII-1 (Kelas kontrol)			
Data	Data manual		Kesimpulan
	Chi K. Hitung	Chi K. tabel	

<i>posttest</i>	$(x^2) = 17,35$	$a = 0,05$	Data Normal
-----------------	-----------------	------------	-------------

b. Uji homogenitas data

Untuk mengetahui apakah data dari *pretest* maupun *posttest* bersifat homogen maka dilakukannya proses perhitungan dalam mencari nilai *varians* dari nilai rata-rata pada *pretest* maupun *posttest*. *Varians* terbagi lagi atas dua bagian yaitu *varians* terbesar dan terkecil. Untuk *varians* terbesar dapat diambil dari nilai *posttest* siswa, sedangkan *varians* terkecil dapat diambil dari nilai *pretest* masing-masing perlakuan *pretest* maupun *posttest* adalah:

$$F_{hit} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Dari penjabaran nilai *varians* dapat disimpulkan bahwa terdapat dua nilai *varians* terbesar yaitu 20,6 dan nilai *varians* terkecil yaitu 6,50. Setelah diketahui kedua nilai *varians* tersebut maka dapat dijabarkan kembali dengan cara menghitung F_{hit} guna mengetahui tingkat homogenitas dari data *pretest* maupun *posttest* F_{hit} dapat dijabarkan dengan rumus sebagai berikut:

Dengan kriteria pengujian: Jika $F_{hit} > F_{tabel}$ dimana F_{hit} didapat dari daftar distribusi F dengan $a = 0,05$. Dari data kemampuan belajar siswa.

Data	Data Manual		kesimpulan
	F_{hitung}	F_{tabel}	
Kelas eksperimen	20,6	1,84	Data homogen

Kelas kontrol	6,50	1,84	Data homogen
---------------	------	------	--------------

Dari tabel distribusi F, nilai F untuk $\alpha = 0,05$ dan db pembilang db-1. Harga $F_{0,05 (30,30)}$ dalam daftar distribusi F yaitu 1,84, Karena harga $F_{hitung} > F_{tabel} = (3,10 > 1,84)$, maka dapat dinyatakan bahwa *varians* kedua kelas adalah *homogen*.

c. Uji t (Uji beda)

Setelah melakukan berbagai uji untuk memerkuat data yaitu serangkaian uji normalitas dan uji homogenitas data nilai *postest*, maka diketahui bahwa penyebaran nilai *postest* kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal dan homogen sehingga untuk pengujian lebih lanjut digunakan uji parametrik, yaitu uji t. Uji t (*Independent sample T Test*) ini dilakukan dengan menggunakan program *SPSS versi 24.0* dengan taraf signifikansi 5%.

Kelas VIII-1	Df	α	T_{hitung}	T_{Tabel}
Model <i>TGT</i> berbasis kartu soal	58	0,05	3,580	1,672

Pengujian hipotesis, digunakan rumus Uji-t sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\left(\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}\right)}}$$

Dari daftar distribusi t untuk $\alpha = 0,05$ dan db = $30+30-2 = 58$ diperoleh $t_{tabel} = 1,672$, sedangkan berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 3,580$ sehingga harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,580 > 1,672$). Dengan demikian kriteria pengujian hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ **terpenuhi**. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

maka dapat disimpulkan peningkatan kemampuan belajar siswa yang diberikan *Team*

Games Tournament berbasis kartu soal pada materi tari *cek minah sayang* lebih tinggi dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan dengan model *Team Games Tournament* berbasis kartu soal.

II. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, berikut ini dikemukakan kesimpulan sebagai berikut ini:

1. Siswa di SMP Negeri 1 Rantau Utara mampu meningkatkan kemampuan belajarnya pada KD 3.2 yaitu mengetahui tentang keunikan ragam gerak, unsur pendukung serta karakteristik musik iringan tari *cek minah sayang* dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Turnament* berbasis kartu soal sebesar 80% sedangkan pembelajaran tanpa menggunakan model *Team Games Turnamnet* berbasis kartu soal sebesar 47%. Hal ini terjadi karena besarnya pengaruh model *Team Games Turnamnet* berbasis kartu soal.
2. Terdapat perbedaan pada kemampuan belajar kelas eksperimen (VIII-1) dengan kelas kontrol (VIII-2) dimana menggunakan model pembelajaran yang berbeda pula. Dari hasil penelitian berdasarkan uji statistik t-test *posttest* yang menyatakan bahwa terdapat nilai daftar distribusi = 58 yang dapat diartikan bahwa nilai Titung sebesar 3,580, sehingga harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,580 > 1,694$) H_0 ditolak dan H_a diterima.
3. Kemampuan belajar siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis kartu soal lebih tinggi

dibanding kelas yang tidak diberi perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* Hal ini dapat dilihat pada hasil rata-rata *posttest* yang menyatakan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* 90 dan yang tanpa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berjumlah 67,33.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa hal untuk dijadikan bahan pertimbangan dan pemikiran dalam menerapkan model *Team Games Tournament* berbasis kartu soal, diantaranya:

1. Model *Team Games Tournament* berbasis kartu soal merupakan salah satu pilihan alternatif strategi pembelajaran yang mengembangkan sikap aktif, mampu menemukan jawaban secara mandiri, serta menimbulkan interaksi sosial antar siswa sesi proses tanya jawab berlangsung. Model ini dapat diterapkan dalam mata pelajaran tari *cek minah sayang* dan mata pelajaran lainnya.
2. Sebelum proses pembelajaran *kooperatif* dilaksanakan, guru juga diharuskan mempersiapkan komponen pendukung dan penunjang, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran dan penjelasan yang akan dilaksanakan kepada siswa.
3. Guru sangat berperan aktif dalam mengontrol sikap siswa dalam kelas saat berkelompok, karena siswa diharuskan belajar mandiri mengenai materi yang disampaikan.

4. Bagi peneliti lain, bisa mengembangkan penelitian ini untuk meneliti perbandingan jenis pembelajaran *kooperatif* terhadap kemampuan belajar siswa dari segi apresiasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Zulfadhli, Raudhatul Fadhilah, dan Rizmahardian A.K. 2018. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kartu Soal Pada Sub Materi Ikatan Kovalen Kelas X Mia Di Sma Islam Haruniyah Pontianak*. Jurnal Ar-Razi. Vol 6. N. 2, edisi 2018, hal.3. ISSN: 2503-4448
- Aminuddin. 2015. *Pengantar apresiasi karya sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Dewi Cita Sari, Armynda. 2013. *Pengaruh model Team Games Turnament media Tournament Question Card terhadap hasil belajar siswa pada materi hidrikarbon*. Skripsi S.1 Tidak diterbitkan. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Semarang: Semarang.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2017. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamdi, Asep Saipul. 2014. *Metode penelitian kuantitatif aolikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta. CV. Budi Utama.
- Ibrahim, R, Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Iswari, Anggita Putri, Ernawati Sri Sunarsih, dan A.G. Tamrin. 2017. *Perbandingan hasil belajar antara model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran kooperatif tipe team accelerated instruction (tai) pada mata*

- pelajaran mekanika teknik kelas x TGB di smk negeri 2 surakarta. Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan. Vol 3. No. 2, edisi 2017, hal. 3.*
- Larasati Tiara Medyasari, Muhtarom, Sugiyanti. 2017. *Efektivitas model pembelajaran groupinvestigation berbantuan kartu soal terhadap prestasi belajar ditinjau dari motivasi belajar pada materi turunan fungsi aljabar. Jurnal Asoma. Vol 8. Nomor 1, edisi. 2017, hal. 67. ISSN: 2579-7646*
- Mijil Ari Setiawan. 2017. *Penerapan metode pembelajaran Team Games Turnament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada kompetensi alat ukur pada program keahlian teknik kendaraan ringan SMK Negeri 1 Sedayu Bantul. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas teknik. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.*
- Murdika, Mohammad Wijaya, dan Sugiarti. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas XMIA-3 SMAN 1 Tanete Rilau (Studi Pada Materi Pokok Ikatan Kimia dan Bentuk Geometri). Dalam Jurnal Chemica, Vol.19. No.1, edisi. 2018, hal.75-86. e-ISSN: 1411-6502*
- Neliawati. 2016. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Kartu Soal Pada Siswa Kelas V SDN 15 Gedung Tataan Pesawaran Tahun Pelajaran 2015/2016. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.*
- Nur Endah Meydyaastuti, 2012. *Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Model TGT (Team Games Turnament) Siswa Kelas IV MI M Gading 1 Klaten Utara Tahun Pelajaran 2012/2013. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta.*
- Noor Muhammad, 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnamnet (TGT) Dengan Berbantu Kartu Soal Bernomor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Ragam Dan Budaya. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.*
- Rusman. 2017. *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Kencana.*
- Setyowati, Cicilia, Hartati Mucthar, Robinson Situmorang. 2018. *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IX SMP Tarakanita 4 Jakarta. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. Vol 4. No. 4, edisi 2018, hal.13.*
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif. Bandung: CV. Alfabeta*
- Sumiati dan Asra. 2016. *Metode pembelajaran. Bandung: CV. Wacana Prima.*
- Trianto. 2018. *Mendesain Model pembelajaran inovatif-progresif. Jakarta: Kencana.*
- Wirartha, Made. 2016. *Pedoman penulisan usulan penelitian, Skripsi, dan tesis. Yogyakarta: CV. Andi Offset.*
- Yudianto, Wisnu D, Kamin Sumardi, Ega T. Berman. 2014. *Model pembelajaran teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa smk. Jurnal Departemen pendidikan teknik mesin. Vol. 1, No. 2, edisi 2014, hal. 324.*