

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP SWASTA MUHAMMADIYAH 06  
BELAWAN T.P 2013/2014**

**Abdul Qodir Jailani dan Derlina**  
Jurusan Fisika FMIPA Universitas Negeri Medan  
Dirli\_kelen@yahoo.com

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the significant effect of the result cooperative learning model Teams Games Tournaments (TGT) to the student's learning result in the main subject second semester VIII pressure Class in SMP Muhammadiyah 06 Belawan T.P 2013/2014. This research is quasi experimental. The population in this research was all students in class VIII which consists of 7 classes. Was chosen class VIII-3 and VIII-2 as an experimental class and control class with random cluster sampling technique. Instrument learning results were contain of multiple-choice tests and observation sheet test student activity observation. Learning results have been conducted to measure the student's learning outcomes Average data of pre-test experimental class and control class was 41.4 and 39.6. In both classes of the test data obtained pretest that both classes of data are normally distributed and homogeneous. T-test result of pretest obtained  $H_0$  is accepted means the ability of the students at the beginning of the second class of the same. Then given treatment that is experimental class with cooperative learning model Teams Games Tournaments (TGT) and a control class with conventional learning models. After the study complete, the data obtained with the posttest average yield experimental class and control class is 73,3 dan 61.8. In both classes of the test data obtained posttest that both classes of data are normally distributed and homogeneous. T test results obtained  $H_a$  was accepted that no significant influence cooperative learning model Teams Games Tournaments (TGT) to the student learning outcomes.*

*Keywords: cooperative type TGT, quasi experiment, learning results*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan akibat model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok tekanan Kelas VIII semester II SMP Swasta Muhammadiyah 06 Belawan T.P 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII yang terdiri dari 7 kelas. Terpilih kelas VIII-3 dan VIII-2 sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui teknik *cluster random sampling*. Instrumen berupa tes hasil belajar berbentuk soal pilihan berganda dan lembar observasi pengamatan aktivitas siswa. Tes hasil belajar telah

dilakukan uji persyaratan tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Data rata-rata pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 41,4 dan 39,6. Pada pengujian data pretes kedua kelas diperoleh bahwa data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji t pretes diperoleh  $H_0$  diterima artinya kemampuan awal siswa pada kedua kelas sama. Kemudian diberikan perlakuan yaitu kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran selesai diberikan, diperoleh data postes dengan hasil rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 73,3 dan 61,8. Pada pengujian data postes kedua kelas diperoleh bahwa data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji t diperoleh  $H_a$  diterima yakni ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: kooperatif tipe TGT, *quasi experiment*, hasil belajar

## PENDAHULUAN

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila terciptanya perubahan tingkah laku dari yang tidak baik menjadi baik, serta perubahan pengetahuan dari yang tidak tahu menjadi tahu pada peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh sebab itu, model pembelajaran yang digunakan akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran. Guru yang profesional diharapkan mampu mendesain pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di kelas VIII SMP Swasta Muhammadiyah 06 Belawan dengan memberikan angket kepada 39 orang siswa, hanya sekitar 7,6 % siswa yang menyukai pelajaran IPA dengan alasan pelajaran yang menyenangkan dan sekitar 60,5 % siswa yang tidak menyukai pelajaran IPA dengan alasan pelajaran yang sulit dan kurang menarik perhatian siswa.

Peneliti juga melakukan observasi terhadap salah seorang guru IPA yang mengajar di kelas VIII SMP Swasta Muhammadiyah 06 Belawan. Hasil observasi rendahnya minat sebagian besar siswa selama pelajaran IPA berlangsung, sehingga menjadi kendala guru dalam melaksanakan pembelajaran IPA. Guru sering melakukan ceramah, mencatat dan menyuruh siswa mengerjakan soal-soal. Cara penyampaian pembelajaran yang kurang bervariasi cenderung berpusat pada guru atau menggunakan metode konvensional. Siswa juga tidak semangat dalam proses pembelajaran dan malas mengulang pelajaran di rumah. Hingga akhirnya siswa belum mampu menerapkan konsep IPA yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Guru harus menggunakan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang melibatkan siswa bekerja secara gotong royong, dengan menggunakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Penggunaan model pembelajaran

kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri (Slavin, 2005). Pembelajaran kooperatif juga dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan (Sanjaya, 2008).

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam uraian di atas dengan melibatkan guru bidang studi pada saat proses pembelajaran sebagai *observer* sehingga siswa dapat lebih terarah, menginformasikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran kepada siswa sehingga proses pembelajaran siswa dapat lebih terarah dengan kegiatan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), dan melakukan persiapan yang matang dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan model konvensional, mengetahui peningkatan aktivitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dan mengetahui perbedaan akibat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Swasta Muhammadiyah 06 Belawan pada semester genap, tahun pembelajaran 2013/2014 bertempat di Jalan Marelan No. 29 Belawan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP yang mengikuti pelajaran IPA pada materi tekanan, terdiri dari 7 kelas, berjumlah 275 siswa.

Sampel penelitian ditentukan dengan teknik *cluster random sampling* untuk memperoleh dua kelas yang masing-masing merupakan kelas eksperimen (pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT) dan kelas kontrol (pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional). Diperoleh kelas VIII-3 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 39 orang dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol berjumlah 39 siswa.

Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar siswa dan observasi aktivitas siswa. Tes hasil belajar siswa berjumlah 20 soal dalam bentuk pilihan berganda dengan 4 *option* yaitu a, b, c dan d. Tes ini diberikan sebanyak 2 kali yaitu saat pretes dan postes. Sedangkan observasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah observasi yang dilakukan untuk mengamati keseluruhan aktivitas belajar siswa selama pelaksanaan proses pembelajaran.

Penelitian ini melibatkan dua kelas yang diberi perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dan kelas kontrol dengan model konvensional. Untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa dilakukan dengan memberikan tes pada kedua kelas sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Rancangan penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. *Two Group Pretest – Posttest Design*

Kelas	Pre tes	Perlakuan	Pos tes
Eksperimen	T <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	T <sub>2</sub>
Kontrol	T <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	T <sub>2</sub>

Dengan:

X<sub>1</sub> = Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

X<sub>2</sub> = Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

T<sub>1</sub> = Pretes diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan.

T<sub>2</sub> = Postes diberikan setelah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sudjana, 2009).

Berdasarkan hasil pretes yang diperoleh dilakukan uji normalitas menentukan apakah data berdistribusi normal, uji homogenitas apakah sampel yang dipakai dapat mewakili seluruh populasi yang ada dan uji t untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sudjana, 2005). Selanjutnya kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diajarkan dengan model kooperatif tipe TGT, dan kelas kontrol dengan model konvensional. Setelah itu kedua kelas diberi postes. Berdasarkan hasil postes yang diperoleh dilakukan kembali uji normalitas, homogenitas dan uji t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Data hasil penelitian ini berupa hasil belajar siswa pada pretes dan postes dan hasil observasi.

Penelitian diawali dengan memberikan pretes terhadap kedua sampel dengan jumlah soal 20 butir dalam bentuk pilihan berganda dengan 4 *option* yaitu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pretes kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 41,4 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 39,6. Dengan menggunakan uji t ternyata hasil tersebut menyatakan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen sama dengan kemampuan awal siswa pada kelas kontrol, ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Pretes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Nilai	Frekuensi	Rata-rata	Nilai	Frekuensi	Rata-rata
15	1	41,4	10	1	39,6
20	2		15	2	
25	2		25	3	
30	4		30	6	
35	3		35	3	
40	4		40	4	
45	10		45	11	
50	8		50	5	
55	5		60	4	
= 39				= 39	

Selain data pretes pada penelitian ini juga diperoleh data postes dengan rincian ditunjukkan pada Tabel 3.

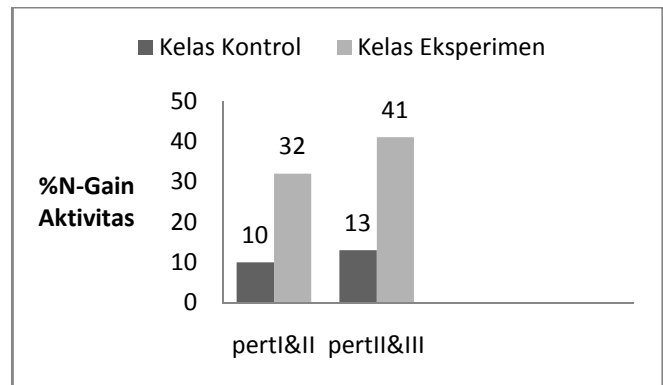
Tabel 3 Data Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Nilai	Frekuensi	Rata-rata	Nilai	Frekuensi	Rata-rata
60	6	73,3	40	3	61,8
65	4		45	3	
70	8		50	5	
75	10		60	6	
80	5		65	7	
85	3		70	6	
90	2		75	4	
95	1		80	3	
			85	1	
= 39				= 39	

Kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional. Setelah diberikan perlakuan kedua kelas diberikan postes untuk melihat adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terlihat dari hasil rata-rata postes kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 73,3 dan 61,8. Hasil uji normalitas untuk kedua sampel menunjukkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal dimana  $L_{hitung} < L_{tabel}$  dan berasal dari populasi yang homogen. Hasil uji hipotesis untuk postes menggunakan uji t pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,869 > 1,997$ ) yang berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan akibat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar kognitif siswa berbentuk pilihan berganda, yang terdiri dari enam aspek, yakni C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi) dan C6 (mencipta) (Anderson dan Krathwohl, 2001).

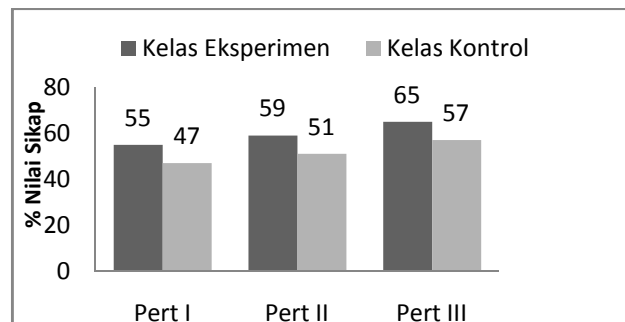
Aktivitas belajar siswa selama pembelajaran dilakukan dengan cara observasi yang dilakukan dengan dua *observer*. Observasi dilakukan selama pembelajaran. Aspek aktivitas belajar siswa yang diamati meliputi melakukan percobaan, diskusi, memberikan jawaban, memberikan pertanyaan, menjawab soal, mendengarkan penjelasan guru dan menuliskan hasil karya. Hasil peningkatan aktivitas belajar siswa ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Berdasarkan Gambar 1 di atas dapat dilihat bahwa rata-rata peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Kelas Eksperimen dengan kategori sedang dan kelas kontrol dengan kategori rendah.

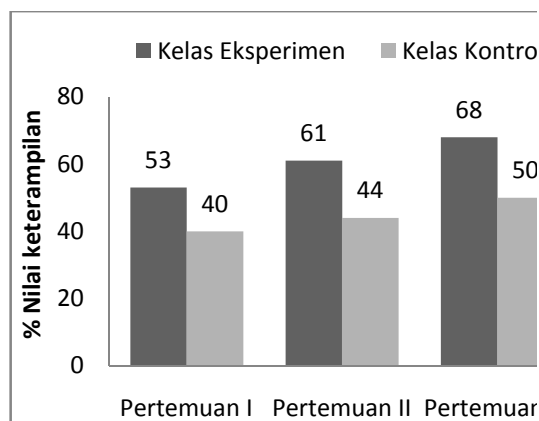
Penilaian sikap merupakan bagian integral dari hasil belajar dan harus tampak dalam proses belajar yang dicapai oleh siswa. Dalam penelitian ini yang menjadi aspek-aspek dalam penilaian sikap adalah karakter (logis, kritis, teliti, jujur, berperilaku santun, dan memiliki rasa ingin tahu). Hasil perkembangan sikap siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol secara rinci ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2 Persentase Penilaian Sikap Siswa di Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan gambar 2 dapat dilihat bahwa perkembangan perubahan sikap siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Kelas Eksperimen dengan kategori aktif dan kelas kontrol dengan kategori cukup aktif.

Penilaian keterampilan tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Dalam penelitian ini yang menjadi aspek-aspek dalam penilaian keterampilan adalah mempersiapkan alat dan bahan, merangkai percobaan, melakukan percobaan, mengamati percobaan, melakukan perhitungan dalam percobaan dan menyimpulkan hasil percobaan. Hasil perkembangan keterampilan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3 Persentase Penilaian Keterampilan di Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan gambar 3 di atas dapat dilihat bahwa rata-rata peningkatan keterampilan belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Kelas Eksperimen dengan kategori aktif dan kelas kontrol dengan kategori cukup aktif.

## Pembahasan

Adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol disebabkan oleh kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT antara lain memberi peluang yang sama kepada semua siswa, baik siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang maupun tinggi untuk melakukan yang terbaik bagi kelompoknya. Hal ini dapat terlihat pada saat pelaksanaan *tournament* dimana setiap siswa berusaha dan berebut menjawab soal *tournament* yang diberikan oleh guru. Model kooperatif tipe TGT juga mengajarkan kepada siswa untuk belajar lebih bertanggungjawab melakukan yang terbaik bagi keberhasilan kelompok. Siswa termotivasi untuk saling membantu dan mempersiapkan diri menguasai pelajaran yang diberikan.

Berdasarkan perolehan data persentase skor rata-rata peningkatan aktivitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sangat berbeda, yaitu kelas eksperimen pada kategori sedang dan kelas kontrol pada kategori rendah. Karena pada kelas eksperimen menggunakan metode eksperimen yang dapat membuat pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri secara aktif dapat melalui proses personal maupun sosial. Peningkatan aktivitas yang paling tinggi ada pada aspek melakukan diskusi. Hal ini terjadi karena model kooperatif tipe TGT dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling memberikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Hal tersebut sejalan dengan teori belajar konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky yang menekankan

interaksi sosial. Siswa sebaiknya belajar melalui interaksi dengan teman sebaya yang lebih mampu, interaksi ini memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya pengembangan intelektual siswa (Hamdani, 2011).

Persentase skor rata-rata keterampilan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga sangat berbeda. Hal ini disebabkan karena di kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan metode eksperimen sehingga dapat mengembangkan ide melalui diskusi dan kerjasama serta menumbuhkan ketertarikan dan minat siswa dalam belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa. Dan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) meningkatkan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran dan mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses pembelajaran (Istarani, 2012). Selain itu, model ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama mereka (Lie, 2004). Melalui eksperimen, siswa dapat menerapkan prinsip pembelajaran melalui pengalaman dan siswa dapat membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar dan mengajar.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh dan analisis data serta pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan antara lain: nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 73,3 dan 61,8, peningkatan aktivitas belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

masing-masing pertemuan I dan II adalah 32% dan pertemuan II dan III adalah 41% yang termasuk pada kriteria nilai sedang dan pertemuan I dan II adalah 10% dan pertemuan II dan III adalah 13% yang termasuk pada kriteria nilai rendah dan terdapat perbedaan yang signifikan akibat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa.

### **Saran**

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dalam penelitian ini, maka peneliti mempunyai beberapa saran, yaitu: bagi mahasiswa calon guru hendaknya lebih memahami model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournaments* (TGT) sebagai salah satu upaya untuk mengaktifkan siswa belajar, menambah kreativitas dan semangat belajar siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa dan kepada peneliti selanjutnya untuk memvariasikan *tournament* pada model ini, sehingga lebih meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson, L. W., dan Krathwohl, D. R., (2001), *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assesing; A revision of Bloom's Taxonomy of Education Objectives*, New York, Addison Wesley Lonman Inc.
- Hamdani, (2011), *Strategi Belajar Mengajar*, Penerbit Pustaka Setia, Bandung
- Istarani, (2012), *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Penerbit Media Persada, Medan.

- Lie, A., (2010), *Cooperative Learning, Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, Grasindo, Jakarta.
- Sanjaya, W., (2008), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Penerbit Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Slavin, R, E., (2005), *Cooperative Learning; Theory, Research, and Practice, Second Edition*, Singapore.
- Sudjana, (2005), *Metode Statistika*, Penerbit Tarsito.
- Sudjana, N., (2009), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, PT.Remaja Rosdakarya, Bandung.