

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATERI POKOK TEKANAN DI KELAS VIII SEMESTER II
SMP NEGERI 15 MEDAN T.P 2013/2014**

Juli Melinda Marbun dan Rappel Situmorang
Jurusan Fisika FMIPA Universitas Negeri Medan
julimelinda@yahoo.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of student learning outcomes using learning model Teams Games Tournament in the subject matter pressure in class VIII Semester II at Junior High School 15 Medan field study 2013/2014. This research is a quasi experimental research design with two group pre-test and post-test. The population in this study were all students of class VIII Semester II at Junior High School 15 Medan field study 2013/2014, which are 8 classes with 256 students. Class VIII-1 and VIII-2 was choose as experiments as a control class respectively. Sampling was done by cluster random sampling with a sample size of 30 people at each of the experimental and control classes. The instrument used to determine student learning outcomes are achievement test in the form of multiple-choice questions, consist of 20 items and of 4 options. The hypothesis testing was carried out using by t test two parties. Based on the results of the pretest data, an average value of 44 is related to experimental class and the average value of the control class is 43.5. From the results of the two classes of different test values at significant level $\alpha = 0.05$ obtained $t = 0.246$, $t_{table} = 2.002$, it can be concluded that there is no significant difference in pretest value of the second class, means that both classes have the same initial ability. After learning are given later in the second grade performed posttest. For the experimental class, an average value for the control class is 83.67 and the average values is 76. From the results of testing the hypothesis with significance level of 0.05 was obtained $t = 3.978$ and $t_{table} = 1.671$. The hypothesis (H_a) is accepted and the average activity of students in three sessions, 67.4% with the criteria quite active, so it can be concluded that there is influence learning model Teams Games Tournament on learning outcomes of students in the subject matter Pressure in class VIII Semester II at Junior High School 15 Medan field study 2013/2014.

Keywords: Cooperative Learning, TGT, Physics.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi pokok Tekanan di Kelas VIII Semester II SMP Negeri 15 Medan tahun pembelajaran 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *two group pre-test dan post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas Kelas VIII Semester II SMP Negeri 15 Medan tahun pembelajaran 2013/2014 yang berjumlah 8 kelas yang berjumlah 256 orang, yaitu kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen dan VIII-2 sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *cluster random sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 30 orang pada masing-masing kelas yaitu eksperimen dan kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan berganda yang berjumlah 20 soal yang terdiri dari 4 option. Hipotesis di uji dengan uji t dua pihak. Berdasarkan hasil pengolahan data pretes diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 44 dan nilai rata-rata kelas kontrol 43,5. Dari hasil uji beda nilai kedua kelas pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{hitung} = 0,246$, $t_{tabel} = 2,002$, maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan nilai pretes kedua kelas, artinya kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama. Setelah pembelajaran diberikan kemudian pada kedua kelas dilakukan postes. Untuk kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 83,67 dan untuk kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 76. Dari hasil pengujian hipotesis dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh $t_{hitung} = 3,978$ dan $t_{tabel} = 1,671$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis (H_a) diterima dan aktivitas rata-rata siswa dalam tiga kali pertemuan, yaitu 67,4% dengan kriteria cukup aktif, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Tekanan di Kelas VIII Semester II SMP Negeri 15 Medan tahun pembelajaran 2013/2014.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif TGT, Hasil Belajar Siswa, Fisika

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia akan tumbuh dan berkembang sebagai pribadi yang utuh. Pendidikan diharapkan dapat memegang peranan penting terhadap kemajuan suatu negara dan bangsa. Jika semakin tinggi tingkat pendidikan masyarakat di suatu negara, maka akan semakin tinggi

pula tingkat kemakmuran masyarakat di negara tersebut. Selain itu pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. (Sagala, 2009)

Pendidikan dalam arti yang lebih luas dapat diartikan sebagai salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Namun dalam hal ini masih banyak terjadi kendala diberbagai pihak sehingga tujuan pendidikan masih sulit untuk diwujudkan.

Kurang aktifnya siswa mengembangkan potensi dirinya merupakan salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan. Menurut Sanjaya (2007:1) dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya ketika anak didik lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi mereka miskin aplikasi.

Masalah ini menjadi faktor penghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, seperti pada mata pelajaran IPA Terpadu, khususnya fisika di tingkat SMP. Hal ini disebabkan oleh materi fisika yang merupakan bagian dari mata pelajaran IPA Terpadu, memiliki tujuan pembelajaran antara lain mampu menguasai materi dan konsep fisika dan mampu menghubungkan atau mengaplikasikan konsep-konsep fisika tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berarti proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan

fisika. Oleh sebab itu, guru harus bisa memilih dan menggunakan berbagai model pembelajaran yang paling efektif dan efisien sesuai dengan situasi dan kondisinya, yang dapat mendukung proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan fisika.

Guru dituntut untuk mampu berinteraksi dengan siswa untuk mempelajari suatu materi yang telah tersusun dalam suatu kurikulum. Agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, seorang guru harus cerdas dan tanggap dalam merencanakan, menyusun dan mendesain suatu proses belajar sehingga tujuan – tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMP Negeri 15 Medan dengan mewawancarai salah seorang guru IPA kelas VIII dan dengan memberikan angket kepada siswa, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut hanya menggunakan pembelajaran konvensional dan aktivitas siswa masih rendah. Dari hasil angket yang disebarakan kepada 30 orang siswa, diperoleh data bahwa 45% mengatakan fisika sulit dipahami karena banyak menggunakan rumus-rumus, 37% menyatakan membosankan karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru, sedangkan 33 % mengatakan fisika biasa saja dalam arti tidak terlalu menarik, dan 17% menyatakan menyenangkan karena mempelajari tentang teknologi. Ketika diwawancarai lebih lanjut, siswa mengatakan dalam belajar fisika, mereka dituntut menghafal rumus-rumus matematis yang akan diterapkan dalam menyelesaikan soal-soal fisika sehingga siswa yang lemah matematika akan semakin sulit belajar

fisika. Hal tersebut membuat siswa semakin kurang tertarik mempelajari fisika.

Berdasarkan hasil wawancara lebih lanjut kepada guru, diketahui bahwa kegiatan eksperimen sangat jarang dilakukan karena keterbatasan alat yang tersedia dan kurangnya kemampuan guru membuat alat yang sederhana untuk digunakan di laboratorium. Saat guru ditanya lebih lanjut tentang hasil belajar siswa selama ini, beliau menyatakan hasil belajar siswa masih rendah, dimana siswa belum mencapai nilai KKM, dimana KKM di sekolah tersebut adalah 70.

Berdasarkan uraian di atas guru perlu memeragakan model pembelajaran yang menarik dan dapat mengubah model pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Karena di dalam model TGT ini terdapat suatu permainan yang dapat menarik perhatian siswa, selain itu juga ada diskusi antar anggota kelompok yang membuat siswa dapat menyusun sendiri konsep-konsep yang akan dipelajarinya. Untuk dapat mempelajari konsep dengan baik diperlukan struktur kognitif yang baik. Struktur kognitif adalah organisasi informasi yang meliputi fakta-fakta, konsep-konsep dan generalisasi generalisasi yang telah dipelajari dan diingat oleh siswa. (Dahar, 2006).

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) sudah pernah diteliti oleh peneliti-peneliti

sebelumnya, antara lain yaitu Giri (2008) pada materi pokok Gaya dan Percepatan menunjukkan hasil penelitian berupa peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai kemampuan awal siswa sebesar 36,71, kemampuan akhir siswa pada siklus I 64,38, kemampuan akhir siswa pada siklus II 69,49, kemampuan akhir siswa pada siklus III sebesar 75,37. Kemudian dari hasil penelitian oleh Roma (2010) pada materi pokok Gaya di kelas VIII. Hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif TGT menunjukkan hasil yang sangat rendah. Namun setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif TGT mengalami peningkatan hasil belajar.

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan aktivitas siswa selama PBM dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas eksperimen dan mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Tekanan di kelas VIII SMP Negeri 15 Medan T.P. 2013/2014.

Menurut Hilgard dalam Sanjaya (2006), menyatakan bahwa belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan didalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah. Belajar bukan sekedar mengumpulkan pengetahuan. Belajar adalah proses mental yang terjadi didalam diri seseorang sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari.

Menurut teori konstruktivisme, siswa harus

menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan – aturan lama dan merevisinya apabila aturan- aturan itu tidak lagi sesuai. Menurut teori konstruktivisme, siswa diharapkan benar – benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide – ide (Trianto, 2009).

Pada dasarnya tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar-mengajar. Aktivitas belajar adalah aktivitas yang dilakukan secara sadar dengan berbagai tujuan yang ingin dicapai, namun pada hakekatnya yang menjadi tujuan umum dari belajar adalah terjadinya perubahan individu seutuhnya. Seperti yang ditunjukkan pada tabel 1 terlihat adanya tahap dalam pembelajaran kooperatif.

Tabel 1. Tahap Pembelajaran Kooperatif

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Tahap 2	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Tahap 3	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu sikap kelompok agar melakukan transisi secara efisien

Tahap 4	Guru membimbing kelompok – kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing – masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6	Guru mencari cara – cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII semester II SMP Negeri 15 Medan T.P 2013 / 2014 yang terdiri dari delapan kelas yang berjumlah 256 orang.

Sampel penelitian terdiri dari dua kelas paralel yang diambil secara *cluster random sampling* yaitu satu kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen berjumlah 30 orang dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol berjumlah 30 orang.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian quasi eksperimen yang bertujuan untuk melihat atau mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek yaitu siswa. Dengan memberi perlakuan pada kelompok sampel penelitian yang dilakukan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT).

Desain Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua kelas yang diberi perlakuan berbeda. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dilakukan dengan memberikan tes pada kedua kelas sebelum dan

sesudah diberi perlakuan. Rancangan penelitian quasi eksperimen ini dengan desain: *control group pretest-postes design*.

Tabel 2. Two group pretest-posttest design

Kelas	Pretes	Perlakuan	Postes
Eksperimen	T ₁	X ₁	T ₂
Kontrol	T ₁	X ₂	T ₂

Keterangan :

T₁ = Pretes

X₁ = Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT)

X₂ = Pembelajaran dengan konvensional.

T₂ = Postes

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar berbentuk pilihan berganda dan observasi. Tes hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa pada tingkat kognitif dan observasi untuk mengetahui aktivitas belajar siswa. Adapun spesifikasi tes hasil belajar siswa pada materi kalor sebanyak 20 butir tes yaitu tersusun mulai dari C₁, C₂, C₃, C₄, C₅, C₆.

Uji Lilliefors digunakan untuk mengetahui data kedua sampel berdistribusi normal. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi yang homogen. Uji homogenitas menggunakan uji kesamaan varians.

Pengujian hipotesis digunakan uji *t* dengan rumus :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana S adalah varians gabungan yang dihitung dengan rumus :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Dengan: *t* = distribusi *t*

\bar{x}_1 = Nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{x}_2 = Nilai rata-rata kelas kontrol

n₁ = Ukuran kelas eksperimen

n₂ = Ukuran kelas kontrol

S₁² = Varians kelas eksperimen

S₂² = Varians kelas kontrol

Kriteria pengujian adalah:

terima H₀ jika $-t_{(1-\frac{\alpha}{2})} < t < t_{(1-\frac{\alpha}{2})}$

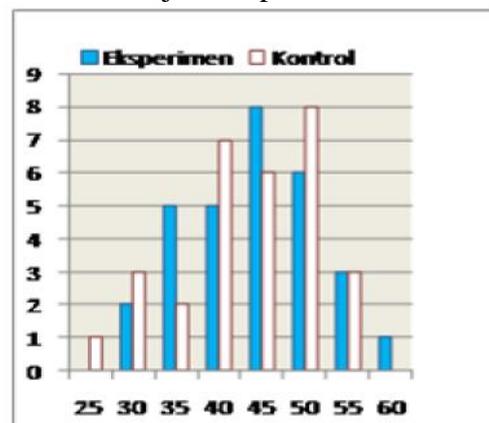
dimana $t_{(1-\frac{\alpha}{2})}$ didapat dari daftar

distribusi *t* dengan *dk* = n₁ + n₂ - 2 dan α = 0,05. Untuk harga *t* lainnya H₀ ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

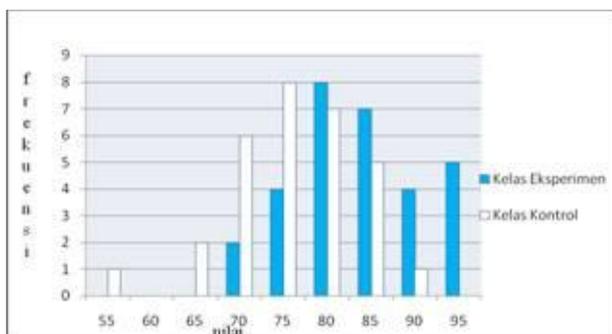
Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Tekanan di kelas VIII SMP Negeri 15 Medan T.P. 2013/2014. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan (pretes) dan sesudah diberi perlakuan (postes). Nilai rata-rata pretes kelas eksperimen dan nilai rata-rata kelas kontrol ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Nilai Pretes Eksperimen dan Kontrol

Setelah diberikan perlakuan yang berbeda dimana pada kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional, diperoleh bahwa rata-rata postes kelas eksperimen sebesar 83,67 dan rata-rata postes kelas kontrol sebesar 76. Dari hasil ini tampak bahwa nilai postes kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Tekanan di kelas VIII SMP Negeri 15 Medan T.P. 20132014. Nilai rata-rata postes kelas eksperimen dan nilai rata-rata kelas kontrol ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram batang data postes kelas eksperimen dan kelas kontrol

Peneliti melakukan tahapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dan dirancang sebelumnya pada saat melakukan penelitian. Banyaknya RPP yang dibuat sebanyak 3 buah RPP atau sama dengan 6 jam pelajaran. Di sekolah tempat peneliti melakukan perlakuan memiliki waktu

4 jam pelajaran untuk pelajaran fisika setiap minggunya. Di dalam pelaksanaan, peneliti membagi siswa kedalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang dan berjumlah 5 kelompok untuk meningkatkan hasil belajar setiap siswa. Selain meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti juga melihat bagaimana aktivitas yang terjadi pada saat proses pembelajaran di kelas yang diberikan perlakuan *Teams Games Tournament* (TGT) dan di kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dengan dibantu oleh 1 orang observer yang telah dilengkapi dengan lembar observasi.

Observasi dilakukan selama kegiatan belajar mengajar yang dilakukan selama tiga kali pertemuan. Aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen selama menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan yaitu pertemuan I rata-rata aktivitas siswa termasuk kategori kurang aktif dengan persentase 56,25%. Pada pertemuan kedua tergolong dalam kategori cukup aktif dengan presentase sebesar 69,16% dan pada pertemuan ketiga tergolong dalam kategori aktif dengan presentase sebesar 75,13%. Dalam hal ini dapat diketahui bahwa adanya peningkatan rata-rata aktivitas siswa dalam ketiga pertemuan tersebut.

Gambar 3



Gambar 3 Penilaian Aktivitas

Penilaian sikap siswa pada kelas eksperimen, rata-rata persentase penilaian sikap kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang termasuk dalam kategori aktif.

Berdasarkan grafik diatas terlihat bahwa nilai aktivitas siswa tidak secara keseluruhan memberikan sumbangan bagi peningkatan hasil belajar siswa. Hanya sebagian kecil siswa dengan kriteria aktif yang mampu meningkat hasil belajarnya menjadi baik. Bahkan terdapat penyimpangan dari data yang diperoleh. Penyimpangan yang dimaksud yaitu banyak siswa yang memiliki kriteria nilai aktif tetapi hanya sedikit hasil belajarnya dapat meningkat. Hal ini dapat terjadi karena kelemahan peneliti dalam proses pembelajaran yang terdapat dari penelitian. Pelaksanaan model pembelajaran masih perlu ditingkatkan untuk mendapatkan hasil seperti yang diharapkan. Selain itu untuk menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) perlu diperhatikan kemampuan awal masing-masing siswa.

Keaktifan pada saat pembelajaran berpengaruh pada nilai hasil belajarnya. Secara umum, apabila siswa aktif pada saat pembelajaran maka nilai hasil belajarnya cenderung tinggi. Akan tetapi, dalam penelitian ini tidak semua siswa yang aktif pada saat pembelajaran memperoleh nilai hasil belajar yang tinggi dan tidak semua siswa yang kurang aktif pada saat pembelajaran memperoleh nilai hasil belajar yang rendah. Hal ini dapat terjadi yang disebabkan faktor luar seperti les tambahan yang menyebabkan siswa memiliki nilai

hasil belajar yang lebih tinggi dan tidak sejalan dengan aktivitas pada saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Pelaksanaan penelitian ini telah diusahakan secermat mungkin dengan melakukan pengendalian terhadap variabel yang diperkirakan dapat

Pembahasan

Berdasarkan pengolahan data, diperoleh bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (kelas eksperimen) dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol), dimana nilai rata-rata fisika siswa yang diajar model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.

Dimana model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini memberikan tekanan pada terselesaikannya suatu masalah yang diberikan kepada siswa. Selain itu, siswa juga akan belajar menemukan sendiri cara atau solusi dari suatu masalah yaitu dengan cara berinteraksi dengan teman-teman kelompoknya dan dengan teman yang lainnya.

Nilai pretest dan posttest siswa beserta nilai aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada pretest memiliki kriteria sangat kurang (SK) yaitu 70% dan cukup baik (CB) 30%. Namun dengan adanya aktivitas siswa pada kelas eksperimen, hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil posttest mengalami peningkatan. Terdapat 16 siswa (53,3 %) yang memiliki kriteria sangat baik (SB), 12

siswa (40%) yang memiliki kriteria baik(B) dan hanya 2 siswa (6,7%) yang memiliki kriteria cukup baik (CB). Sedangkan ditinjau dari segi aktivitas keaktifannya, terdapat 7 siswa (23,3 %) memiliki kriteria aktif, 17 siswa (56,7 %) memiliki cukup aktif dan 6 siswa (20%) memiliki kriteria cukup aktif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan yang disebabkan oleh pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi Pokok Tekanan di kelas VIII SMP Negeri 15 Medan T.P. 2013/2014. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata postes kelas eksperimen sebesar 83,67 dan nilai rata-rata postes kelas kontrol sebesar 76. Aktivitas siswa di kelas eksperimen selama pembelajaran berlangsung mulai dari pertemuan I sampai pertemuan III berada pada kategori aktif.

Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dalam penelitian ini, maka peneliti memiliki beberapa saran yaitu: Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), sebaiknya memperhitungkan waktu yang dibutuhkan dalam pelaksanaannya sesuai dengan alokasi waktu yang ada. Sebaiknya diberi pengarahannya yang jelas terlebih dahulu dalam memperkenalkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) kepada siswa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran sehingga

waktu selama PBM dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terlaksana secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Dimiyati & Mudjiono, (2006), *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Ibrahim, Muslimin., (2000), *Pembelajaran Kooperatif*, UNESA Press, Surabaya.
- Isjoni, (2009), *Cooperative Learning*, Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Sagala, S., (2009), *Konsep dan Makna Pembelajaran*, CV Alfabet, Bandung
- Sanjaya.W., (2007), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Penerbit Kencana, Jakarta.
- Sardiman, (2007), *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Penerbit Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Slavin, R.E., (2008), *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, Penerbit Nusa Media, Bandung.
- Sudjana, (2002), *Metode Statistik*, Penerbit Tarsito, Bandung.
- Sudjana, N., (2005), *Penilaian Hasil Proses Mengajar*, PT. Rosdakarya, Bandung
- Trianto, (2009), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, PT. Bumi Aksara, Jakarta.