



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI USAHA DAN ENERGI**

Pintor Simamora dan Nadia

Jurusan Fisika FMIPA Universitas Negeri Medan

Nadianatasya.nn@gmail.com

Diterima: Maret 2017; Disetujui: April 2017; Dipublikasikan: Mei 2017

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournaments (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi kelas X semester genap SMA Negeri 2 Medan T.P 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain two group pre-test dan pos-test, Pengambilan sampel dilakukan dengan cara random sampling dengan mengambil dua kelas dari empat belas kelas yaitu kelas XMIA-5 sebagai kelas eksperimen dan kelas XMIA-6 sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 37 orang. Data penelitian diperoleh dengan menggunakan Instrumen berupa tes pilihan berganda sebanyak 15 soal yang telah divalidasi dan lembar penilaian observasi untuk mengukur sikap, keterampilan dan aktivitas. Berdasarkan hasil penelitian di kelas eksperimen diperoleh rata-rata pretes 30 dan di kelas kontrol sebesar 30, dan dilakukan uji t dua pihak yang membuktikan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama. Setelah diberi perlakuan, diadakan postes pada kedua kelas sehingga didapat rata-rata postes pada kelas eksperimen 73 dan pada kelas kontrol 68. Berdasarkan uji t diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok usaha dan energi di kelas X semester II SMA Negeri 2 Medan T.P 2016/2017.

Kata Kunci : Teams Games Tournament, quasi eksperimen, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of cooperative learning model type teams games tournaments (TGT) to student learning outcomes on business materials and energy in the class X semester II in SMA N 2 Medan T.P 2016/2017. This type of research is quasi experimen with two group pretest postest design. Sampling was done by random sampling by taking two classes out of fourteen classes is XMIA-5 as experimental class and XMIA-6 as a control class, each of which amounted to 37 people. The research data was obtained by using the instrument of multiplier test as many as 15 validated questions and the observation sheet to measure the attitude, skill and activity. Based on the result of the research in the experimental class, it is obtained the average of pretest 30 and in the control class is 30, then t_{test} the hypothesis gives that $t_{count} > t_{table}$ showed the influence of the learning model cooperative type teams games tournament (TGT) to student learning outcomes on business materials and energy in the class X semester II in SMA N 2 Medan T.P 2016/2017.

Key word : Teams Games Tournament, quasi experiment, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses mendidik, yaitu suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, sehingga akan menimbulkan perubahan dalam dirinya. Perubahan itu meliputi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan bukan hanya menyiapkan masa depan, tetapi juga bagaimana menciptakan masa depan. Rusman (2012 : 230) menyatakan bahwa pendidikan harus membantu perkembangan terciptanya individu yang kritis dengan tingkat kreativitas yang sangat tinggi dan tingkat keterampilan berpikir yang lebih tinggi pula sehingga diperlukan adanya peningkatan kualitas pendidikan, salah satunya di SMA. Kualitas pendidikan ditunjukkan oleh hasil belajar siswa terhadap berbagai mata pelajaran yang diajarkan.

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi di dalam diri manusia, karena dengan belajar manusia diharapkan mempunyai perubahan yang dapat membantu masalah-masalah dalam kehidupannya. Menurut H.C. Witherington dalam Eveline Siregar (2010 : 4): “belajar sebagai sesuatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian.”

Selanjutnya Goldberg dalam Tri Wibowo (2011 : 1) menyatakan bahwa “Belajar (*learning*) adalah proses multisegi yang biasanya dianggap sesuatu yang biasa saja oleh individu sampai mereka mengalami kesulitan saat mereka menghadapi tugas yang kompleks.

Selanjutnya Winkel dalam Jamal Suprihatiningrum (2012 : 15) menyatakan bahwa: “belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai-sikap. Belajar juga boleh dikatakan juga sebagai suatu

interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin bersifat pribadi, fakta, konsep, ataupun teori. Dalam hal ini terkandung suatu maksud bahwa proses interaksi itu adalah proses internalisasi dari sesuatu ke dalam diri yang belajar, dan dilakukan secara aktif, dengan segenap panca indra ikut berperan.

Menurut Hilgard dalam Jamal Suprihatiningrum (2012 : 15), belajar merupakan suatu proses kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan, sementara seseorang seperti kelelahan atau dibawah pengaruh obat-obatan.

Pendidikan sains merupakan bidang pendidikan yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung kepada siswa dengan tujuan agar siswa mampu menjelajahi alam sekitar mereka secara alamiah. Pendidikan sains diarahkan untuk mencari tahu dengan sendirinya dan langkah berikutnya adalah dalam membantu siswa memperoleh pengalaman lebih.

Fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMA, yang sangat berperan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga pelajaran fisika di berbagai satuan pendidikan perlu dikembangkan dan diperhatikan. Keberhasilan pengajaran fisika tidak terlepas dari kualitas guru sebagai tenaga pengajar fisika.

Permasalahan yang umum dijumpai dalam mengajarkan pelajaran fisika adalah siswa yang cenderung kesulitan memahami dan merasa bosan dalam mempelajari pelajaran ini ditambah lagi adanya kecenderungan guru pelajaran fisika yang hanya mengajarkan fisika hanya berdasarkan teori dan melakukan perhitungan fisika berdasarkan rumus saja tanpa menuntut adanya keaktifan dari siswa itu sendiripadahal dengan aktifnya peran siswa dalam pembelajaran maka pembelajaran akan lebih bermakna karena siswa secara langsung diajak untuk mengkonstruksi pengetahuan tersebut. Siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika dilatih

berpikir kritis dan terampil untuk memecahkan masalah dalam bidang studi fisika.

Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) yaitu masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rata – rata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga kini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berfikirnya. Guru menerapkan sistem *teacher centered* sehingga siswa menjadi pasif dan tidak memerlukan alat dan bahan praktik, cukup menjelaskan konsep – konsep yang ada pada buku ajar atau referensi lain (Trianto, 2009 : 5).

Rendahnyanya kemauan atau minat siswa untuk mempelajari Fisika berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar yang jika ditelusuri lebih lanjut, rendahnya minat siswa untuk belajar fisika disebabkan proses pembelajaran yang tidak menyenangkan bagi siswa, pada setiap kegiatan pembelajaran menggunakan sistem pembelajaran berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa. Guru menyampaikan pembelajaran di dalam kelas dimulai dari penyampaian materi, contoh soal dan selanjutnya tugas atau latihan dan selesai. Hal ini dilakukan setiap pembelajaran dilakukan yang jika ditelusuri lebih lanjut para siswa lebih tertarik kepada mata pelajaran yang melibatkan mereka langsung dalam proses pembelajaran, contohnya olahraga. Pelajaran olahraga memberikan sedikit teori kemudian diberikan praktik sehingga mereka tahu betul bagaimana maksud dan tujuan teori yang diajarkan di dalam kelas

Berdasarkan pengalaman peneliti sendiri pada saat melakukan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) di SMA Negeri 2 Medan, bahwa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) siswa hanya diberikan teori-teori seadanya dan cara menyelesaikan soal fisika secara matematis tanpa mengarahkan

siswa itu sendiri untuk lebih mengangkat konsep fisika yang berlaku. Guru cenderung menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) dan jarang membuat variasi model pembelajaran yang diterapkan saat mengajar. Selain itu guru yang hanya menjelaskan materi pelajaran terhadap siswa terkesan kaku. Proses ini sedikit banyaknya tentu berpengaruh dalam menyebabkan minat belajar siswa kurang, siswa menjadi pasif dan menjadikan pelajaran fisika sebagai pelajaran yang sulit dan tidak disukai siswa.

Kenyataan itu sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 2 Medan pada Januari 2017 angket kepada 37 orang siswa dan melakukan wawancara kepada salah seorang guru mata pelajaran fisika di sekolah tersebut tentang respon/minat belajar siswa terhadap pelajaran fisika dan gambaran proses pembelajaran fisika yang berlangsung di kelas. Dari hasil observasi tersebut peneliti memperoleh sebanyak (75%) siswa beranggapan bahwa mata pelajaran fisika itu biasa saja dengan alasan rumus yang sangat banyak, tidak ada minat untuk mendengarkan guru saat menjelaskan materi di kelas, tidak ada minat untuk mengulang materi yang telah disampaikan dikelas saat dirumah dan membosankan.

Adapun permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru bidang studi fisika, hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika di SMA Negeri 02 Medan pada semester ganjil masih tergolong rendah dan kurang memuaskan. Nilai rata-rata siswa adalah 53 yang tentu saja tidak mencapai nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 75. Kenyataannya banyak siswa yang menganggap bahwa fisika adalah mata pelajaran yang membosankan. Hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa sebesar 62,2% siswa menginginkan agar pelajaran fisika diajarkan disertai dengan bermain.

Berdasarkan hal ini perlu dikembangkan suatu pembelajaran yang tidak hanya dapat menyelesaikan soal secara matematis saja, tetapi juga di dalam pembelajaran tersebut siswa dapat mengetahui kaitan isi pelajaran yang mereka

pelajari, tujuan dari materi tersebut, dan aplikasinya, sehingga diharapkan para siswa termotivasi untuk belajar fisika yang dampaknya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. Selain itu pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. (Slavin, 2005 : 103).

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan mengembangkan model kooperatif tipe *teams Games-tournament*(TGT). Pembelajaran ini menekankan aktivitas dengan teman sebaya. Di dalam pelaksanaannya, guru menjadi pembimbing siswa dalam kelompok belajar sehingga siswa mampu dan terlatih memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. *Teams games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) mengajak siswa memainkan peranan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Alasan peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*(TGT) adalah dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*(TGT) ini, siswa di ajak untuk bermain disertai dengan berkompetisi melalui *games* dan *tournament* yang dilaksanakan. *Games* yang terdapat dalam model pembelajaran ini dapat menciptakan

lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga dapat merubah lingkungan belajar yang semula membosankan menjadi lebih menarik dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Adanya kelompok belajar, dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, serta belajar menerima pendapat orang lain.

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Medan Kecamatan Medan Polonia Kota Medan dengan waktu penelitian akan dilaksanakan pada bulan Maret sampai April T.P 2016/2017 di kelas X Semester Genap.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X semester II SMA Negeri 2 Medan T.P 2016/107 yang terdiri dari 14 (empat belas) kelas.

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yang dipilih secara acak dengan teknik *random sampling*. Sampel diambil dari populasi yaitu sebanyak dua kelas. Satu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yaitu kelas X-5 dan satu kelas lagi dijadikan sebagai kelas kontrol yang diajar dengan menerapkan pembelajaran konvensional yaitu kelas X-6. Rancangan penelitian ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. *Two Group Pretest Postest Design*

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

(Arikunto, 2013 : 124)

Keterangan:

- X₁ :Pemberian pretes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tes yang diberikan berupa tes hasil belajar pada materi Usaha dan Energi.
- X₂ :Pemberian postes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tes yang diberikan berupa tes hasil belajar pada materi Usaha dan Energi.
- T :Perlakuan dengan pembelajaran konvensional

O :Perlakuan dengan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Berdasarkan hasil pretes yang diperoleh dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji kesamaan rata-rata t (uji-t) untuk menentukan apakah data berdistribusi normal, homogen dan tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelas. Selanjutnya kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah itu kedua kelas diberi postes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

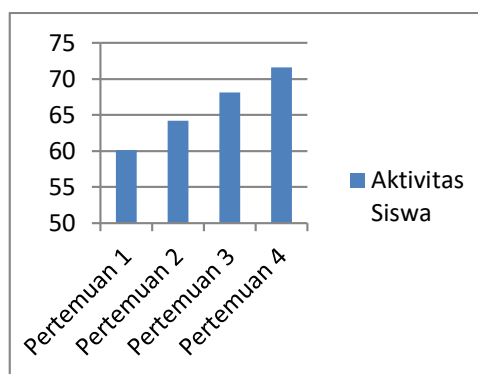
Hasil Penelitian

Data dari hasil penelitian ini berupa hasil belajar siswa yaitu Pretes dan postes dan hasil observasi. Pretes dilakukan sebelum pembelajaran dimulai dan postes diberikan kepada peserta didik setelah pembelajaran dilakukan. Observasi dilakukan pada kegiatan diskusi untuk tiap pertemuan yang terdiri dari tiga kali pertemuan. Hasil pretes peserta didik digambarkan pada tabel 2

Tabel 2. Data Pretes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi Eksperimen	Frekuensi Kontrol
13-18	5	3
19-24	6	7
25-30	7	8
31-36	8	10
37-42	6	7
43-48	5	2
Rata-rata	30,08	29,70
$\Sigma = 37$		

Dalam penelitian ini, perkembangan aktifitas belajar siswa menjadi salah satu yang dilihat. Perkembangan aktifitas belajar dinilai dengan menggunakan instrumen yang telah dipersiapkan sebelumnya. Hasil perkembangan aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Perkembangan Aktivitas Siswa

Dari gambar 1 didapat bahwa terjadi peningkatan pada setiap pertemuan yang menunjukkan bahwa perkembangan aktivitas siswa meningkat. Aktivitas pada pertemuan I didapatkan nilai rata-rata penilaian aktivitas sebesar 60,13 yang belum mencapai nilai yang diharapkan. Setelah ditinjau, ternyata aspek mengajukan pertanyaan dan member tanggapan masih rendah sehingga peneliti mewajibkan siswa dalam kelompok wajib bergantian memberi tanggapan dan pendapat atas pertanyaan yang diberikan.

Aktivitas pada pertemuan ke II, rata-ratanya meningkat menjadi 64,18 namun tidak signifikan pada aspek mencatat hasil sehingga peneliti membagikan LKS kepada setiap anggota kelompok dapat mencatat hasil diskusi atau hasil praktikum.

Aktivitas pada pertemuan ke III rata-ratanya pun meningkat menjadi 68,10. Peneliti pun memberikan reward kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan mengerjakan tugas dengan benar.

Aktivitas pada pertemuan ke IV rata-ratanya kembali meningkat menjadi 71,60. Aspek mengajukan pertanyaan menjadi aspek yang paling signifikan dalam peningkatannya. Pada pertemuan ini. Sesuai fase model diadakan tournament akhir pelajaran. Turnamen ini mewajibkan semua siswa menjawab pertanyaan turnamen secara bergilir.

Selain data pretes pada penelitian ini juga diperoleh data postes dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3. Data Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi Eksperimen	Frekuensi Kontrol
40-45	1	4
46-50	1	0
51-55	3	0
56-60	5	8
66-70	0	8
71-75	12	7
76-80	5	8
86-90	10	2
91-95	1	0
Rata-rata	73,11	68,35
$\Sigma = 37$		

Pembahasan

Penelitian diawali dengan memberikan pretes terhadap kedua sampel dengan jumlah soal 20 butir dalam bentuk pilihan berganda dengan 5 option yaitu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pretes kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 30,08 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 29,7. Dengan menggunakan uji t dua pihak ternyata hasil tersebut menyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen terhadap kemampuan awal siswa pada kelas kontrol sebelum diberi perlakuan yang kemudian pada kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda yaitu pada kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* mempunyai lima fase pembelajaran yang membuat pengetahuan siswa menjadi lebih baik dan meningkat. Pada Fase pertama yaitu menyajikan materi dalam bentuk presentasi kepada siswa. Fase ini peneliti menjelaskan materi secara langsung dan melakukan praktikum sesuai dengan petunjuk praktikum yang tercantum dalam lembar kerja siswa (LKS). Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya tentang materi yang telah dijelaskan sebelumnya dan memberikan

kesempatan kepada siswa lain untuk mencoba menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh temannya kepada peneliti.

Fase kedua, peneliti membentuk siswa dalam kelompok. Kelompok dibentuk menjadi 6 kelompok yang beranggotakan 5-6 orang. Kelompok dibentuk secara heterogen baik dari ras, agama, warna kulit, jenis kelamin, dan kinerja akademik. Masing-masing anggota kelompok mendiskusikan tentang materi yang diajarkan oleh peneliti dan lebih khususnya mereka saling membantu mempersiapkan diri mereka untuk kuis yang akan diberikan oleh peneliti di akhir pembelajaran. Akhir pembelajaran peneliti memberikan kuis kepada siswa dan dikerjakan oleh masing-masing siswa. Ini dilakukan selama pertemuan ke 1 sampai pertemuan ketiga setiap minggunya.

Fase ketiga, peneliti mengadakan games dalam bentuk turnamen. Sebelumnya peneliti lebih dulu mengkalkulasikan nilai yang didapat oleh siswa dari kuis yang diberikan dari minggu pertama sampai minggu ketiga di akhir pembelajaran dan setelah mendapat hasilnya, peneliti mengurutkan siswa kedalam 7 kelompok yang beranggotakan 5 orang dengan persyaratan untuk kelompok yang berada di meja pertama adalah kelompok yang berisi 5 siswa dengan kinerja akademik terbaik, begitu juga dengan kelompok yang berada di meja kedua adalah kelompok yang berisi 5 anggota terbaik setelah 5 anggota sebelumnya, dan seterusnya sampai meja terakhir. Lalu peneliti menyusun pertanyaan game berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Kartu soal disusun sebanyak 40 kartu sesuai dengan jumlah pertanyaan yang dibuat, yaitu 40 pertanyaan. Dalam pelaksanaan turnamennya, seorang siswa dari kelompoknya mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing. Apabila siswa yang mendapat kartu soal menjawab dengan benar, maka kartu soal tersebut menjadi milik mereka. Apabila siswa tersebut tidak menjawab dengan benar, maka penantang

berhak menjawab pertanyaannya dan apabila si penantang menjawab dengan benar, maka kartu soal akan menjadi milik si kelompok penantang.

Pada fase keempat, setelah semua soal di turnamen telah dimainkan, maka peneliti mengkalkulasi masing-masing kelompok yang mendapatkan poin tertinggi sampai terendah dan memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang mendapatkan poin tertinggi dalam bentuk hadiah yang kecil. Hal ini sangat penting karena dengan ini siswa kelompok lain akan semakin bergiat lagi untuk belajar lebih keras agar suatu saat bisa mendapatkan penghargaan seperti yang didapatkan oleh kelompok pemenang.

Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* tidak langsung berjalan dengan baik. Siswa menghadapi beberapa kesulitan di awal penerapan model ini. Siswa masih merasa asing dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*, yang mengajak mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kesulitan yang dihadapi siswa, pertama adalah kesulitan dalam memahami tata cara melaksanakan turnamen, dan juga suasana kelas yang kurang kondusif.

Penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada saat proses pembelajaran tentunya mempunyai dampak atau pengaruh yang baik terhadap kemampuan siswa, karena di setiap tahap atau fase dari model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat membina dan mengembangkan interaksi dan ketergantungan yang positif antara siswa, tanggung jawab individual, keterampilan interpersonal dan kelompok kecil, dan proses kelompok sedangkan pada pembelajaran konvensional jarang sekali tergambar keterampilan-keterampilan tersebut, karena dalam pembelajaran konvensional biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan mengerjakan soal-soal, yang sebenarnya pembelajaran fisika tidak hanya menuntut siswa untuk mengerti rumus-rumus tapi juga harus dibina dalam pembelajaran yang nyata agar siswa lebih dapat memahami dan mengerti. Terlihat dari hasil postes yang dilakukan setelah pembelajaran selesai.

Pemberian postes bertujuan untuk melihat kemampuan siswa setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Postes yang diberikan sama seperti pada saat pemberian pretes yaitu siswa diberikan tes kemampuan berupa instrument soal. Ternyata didapatkan hasil postes dari kelas eksperimen atau kelas yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol (pembelajaran konvensional) terhadap kemampuan siswa. Dari kronologi di atas dapat disimpulkan bahwa model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran fisika.

Hasil pembelajaran utama dari model pembelajaran ini adalah pengetahuan konseptual dan keterampilan sosial sehingga siswa tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru, namun bisa juga mengembangkan kemampuan berfikirnya tanpa bergantung pada guru lagi. Selain itu siswa diharapkan dapat mengemukakan seluruh pengetahuannya mengenai suatu permasalahan fisika dalam suatu kerja kelompok dan mampu mengembangkan kemampuan berfikir, pemecahan masalah dan keterampilan sosial sebagai upaya meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian pembelajaran ini dapat lebih mengaktifkan siswa. Teori ini sesuai dengan hasil penelitian dimana siswa mengalami peningkatan dalam hasil belajar baik kognitif, psikomotor, afektif serta aktivitasnya. Hasil belajar tersebut terus mengalami peningkatan setiap minggunya.

Setelah diberikan perlakuan kedua kelas diberikan tes akhir (postes) untuk melihat adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sehingga dapat dilihat dari hasil rata-rata postes kelas eksperimen yaitu 73,11, sedangkan nilai rata-rata postes kelas kontrol 68,35. Hasil uji hipotesis untuk postes menggunakan uji t satu pihak pada taraf signifikan = 0,05 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ (1,89 > 1,665) yang berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan akibat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan uji t diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok usaha dan energi di kelas X semester II SMA Negeri 2 Medan T.P 2016/2017.

Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian maka sebagai tindak lanjut dari penelitian ini disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Siswa belum terbiasa melakukan percobaan dan diskusi, sehingga kegiatan tersebut masih kurang efektif, Dari kendala yang dihadapi oleh peneliti, diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan peneliti juga lebih memperhatikan serta membimbing siswa selama bereksperimen.
2. Dalam pembelajaran ada siswa yang tidak berperan dalam kegiatan praktikum sehingga mengakibatkan adanya keributan disetiap kelompok. Hal ini disebabkan karena dalam satu kelompok terdiri atas 7-8 orang sehingga ada beberapa anggota kelompok yang tidak bekerja di dalam kelompoknya. Dari kendala yang dihadapi peneliti, diharapkan upaya yang dilakukan adalah sebaiknya jumlah siswa dalam setiap kelompok cukup 5-6 orang agar semua siswa dapat bekerja dan berperan aktif dalam setiap kelompok.

- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung : Raja Grafindo Persada
- Sardiman.2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rajawali Pers
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta
- Slavin, Robert. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung : Penerbit Nusa Media
- Sudjana, 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Suprihatiningrum, Jamal. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : AR-RUZZ Media
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana

DAFTAR PUSTAKA

- Arends,R. 2008. *Learning to Teach*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Arikunto, S. 2013 *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta