

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK BUNYI

Nurhafizah Tanjung), Togi Tampubolon*)**

(Prodi Pendidikan Fisika FMIPA Unimed)

Nur361438@gmail.com

**) Mahasiswa Pendidikan Fisika Unimed

*) Dosen Fisika Unimed

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII Semester II pada materi pokok Bunyi di SMP Negeri 3 Air Putih T.P 2015/2016. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain two group Pre-test dan Pos-test. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kelas eksperimen dengan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran selesai diberikan, diperoleh postes dengan hasil rata-rata kelas eksperimen 76,43 dan kelas kontrol 64,57. Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data hasil analisis perhitungan uji t, terdapat perbedaan yang signifikan, maka dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Dengan kata lain hasil belajar siswa dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional pada materi pokok Bunyi.

Kata Kunci : *Team Games Tournament*, Aktivitas, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan bangsa karena pendidikan sebagai akar pembangunan bangsa. Berkembangnya pendidikan sudah pasti berpengaruh terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini tidak dapat terlepas dari kemajuan ilmu fisika yang banyak menghasilkan temuan baru dalam bidang sains dan teknologi. Fisika salah satu cabang IPA yang merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala alam dan interaksi di dalamnya. Pelajaran fisika lebih menekankan agar siswa mampu berpikir kritis dan sistematis dalam memahami konsep fisika, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Lamrobasa, 2014)

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi hasil dari tujuan yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran dilaksanakan. Keberhasilan proses pendidikan di sekolah tidak hanya ditentukan oleh guru dan siswa, tetapi juga pemilihan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang mendekati konsep ini diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif menekankan pada diskusi atau kerjasama serta memungkinkan siswa untuk saling bertukar

gagasan dan ide dalam kelompok, sehingga dalam prosesnya siswa akan menjadi lebih aktif. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan Slavin (1995, p.5):

Rendahnya hasil belajar fisika yang diperoleh siswa mungkin disebabkan kurang efektifnya pembelajaran yang digunakan oleh guru selalu sama sehingga menimbulkan kejenuhan pada diri siswa dan menyebabkan kebosanan pada diri siswa ketika guru menyampaikan materi pelajaran tersebut.

Model kooperatif tipe TGT telah berhasil di terapkan dalam penelitian seperti: Pitriya Ningtyas dan Heri siswaya (2012) yang diterapkan di kelas VIII SMP Negeri 2 Maospati, adapun hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantu modul mencapai nilai rata-rata 79,69. Iriana Frativi dan betty M.Turnip (2014) dengan judul Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT disertai joyful learning terhadap hasil belajar fisika siswa dikelas X SMA Negeri 2 P.Siantar, adapun hasilnya dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa 56,77 % , 68,06 % dan 75,64 %. Untuk hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan perbedaan peningkatan 12,25 lebih tinggi dari peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan skor pada tim mereka.

Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok. Permainan itu dimainkan pada meja-meja turnamen. Setiap meja turnamen dapat diisi oleh wakil-wakil kelompok yang berbeda, namun memiliki kemampuan setara.

Media permainan yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi permainan ular tangga pada umumnya, namun terdapat beberapa modifikasi untuk kepentingan pembelajaran yaitu dalam beberapa kotak permainan akan berisikan soal yang harus dikerjakan oleh pemain. Perangkat permainan ini diantaranya papan permainan, bidak, dadu, kartu soal dan kartu jawaban.

Permainan itu berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka yang ada di dalam papan ular tangga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMP Negeri 3 Air Putih Jln. Datuk Umar Palanki Desa Tanah Merah Kec Air Putih Kab. Batu Bara dan waktu pelaksanaannya pada Semester II T.P 2015 / 2016. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII-6 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-1 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 35 orang. Sampel diambil dengan secara acak (*cluster random sampling*). Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain dua grup pretes-postes seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.

| Kelompok | Pretes | Perlakuan | Postes |
|------------------|----------------|-----------|----------------|
| Kelas eksperimen | T ₁ | X | T ₂ |
| Kelas kontrol | T ₁ | Y | T ₂ |

Keterangan :

- T₁ : Pretes diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan
- T₂ : Postes diberikan setelah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
- X : Pengajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
- Y : Pengajaran dengan menerapkan pembelajaran konvensional

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah tes berbentuk pilihan berganda untuk mengetahui hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas siswa.

Teknik analisis data terdiri dari uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data kedua sampel berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji Liliefors, Sedangkan untuk menguji homogenitas digunakan uji F dan pengujian hipotesis yang digunakan adalah Uji-t. Dengan rumus:

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

dengan kriteria pengujian terima H_o jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dimana $t_{1-\alpha}$ didapat dari distribusi t dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dan peluang $(1-\alpha)$. Untuk harga-harga t lainnya H_o ditolak. Apabila analisis data menunjukkan bahwa $t < t_{1-\alpha}$, maka hipotesis H_o diterima, berarti hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*) sama dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol. Jika analisis data menunjukkan harga t yang lain, maka H_o ditolak dan terima H_a , berarti hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*) lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol (dengan menggunakan pembelajaran konvensional), maka model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dikatakan ada pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 1. *Two Group Pretes – Posttes Design*

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian diawali dengan memberikan pretes untuk mengetahui hasil belajar KPS. Hasil pretes kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 31,9 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 34,67. Hasil data normal dan kesamaan rata-rata pretes ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil data normal dan kesamaan rata-rata pretes.

| Kelas | Rata-rata | t_{hitung} | t_{tabel} |
|------------|-----------|--------------|-------------|
| Eksperimen | 31,29 | 0,818 | 1,98 |
| Kontrol | 29,86 | 0,818 | 1,98 |

Kesimpulan :

Kemampuan awal siswa sama

Berdasarkan Uji lilliefors dimana $L_{tabel} > L_{hitung}$ sehingga data berdistribusi normal. Berdasarkan Uji Homogenitas dimana $F_{tabel} > F_{hitung}$ sehingga data berdistribusi homogen. Berdasarkan Uji t data pretes kedua kelas tidak ada perbedaan secara signifikan, maka pada kedua kelas sampel diberikan perlakuan yang berbeda, pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran konvensional.

Setelah diberikan perlakuan yang berbeda, kedua kelas diberikan postes untuk melihat adanya perbedaan akibat penerapan model pembelajaran yang berbeda. Hasil rata-rata postes kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 76,43 sedangkan nilai rata-rata postes kelas kontrol adalah 64,57. Hasil data normal dan hipotesis siswa ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil data normal dan kesamaan rata-rata postes

| Kelas | Rata-rata | t_{hitung} | t_{tabel} |
|------------|-----------|--------------|-------------|
| Eksperimen | 76,43 | 5,49 | 1,98 |
| Kontrol | 64,57 | 5,49 | 1,98 |

Kesimpulan :

Ada perbedaan yang signifikan

Berdasarkan Uji t data postes kedua kelas normal, ada perbedaan yang signifikan akibat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

Aktivitas Siswa

Di dalam pelaksanaan selama 3 kali pertemuan, peneliti melihat bagaimana aktivitas yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Perkembangan aktivitas siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan selama menerima pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* yaitu nilai rata-rata aktivitas belajar siswa dari pertemuan I yaitu 50,00 (Cukup Aktif). Pada pertemuan II nilai rata-rata aktivitas adalah 55,73 (Cukup Aktif). Pada pertemuan III nilai rata-rata aktivitas adalah 66,21 (Aktif).

Pembahasan

Berdasarkan perolehan nilai rata-rata pretes siswa di kelas eksperimen sebesar 31,29 dan nilai rata-rata postes sebesar 76,43. Sedangkan di kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata pretes siswa sebesar 29,86 dan nilai rata-rata postes sebesar 64,57 dan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = (5,49 > 1,98)$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih besar daripada hasil belajar siswa kelas kontrol, maka model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan data nilai pretes dan postes terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen memiliki tingkat persentase yang lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Hasil tersebut diperoleh karena model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di rancang untuk mengajarkan siswa belajar lebih bertanggung jawab melakukan yang terbaik bagi keberhasilan kelompok. Siswa termotivasi untuk saling membantu dan mempersiapkan diri menguasai pelajaran yang diberikan. Selain itu siswa tidak akan mengalami kebosanan karena pembelajaran menggunakan turnamen dengan permainan ular tangga.

Peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari keenam fase yang ada pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pada fase pertama guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran dan memotivasi siswa serta memberikan apersepsi kepada siswa. Fase kedua yaitu menyampaikan informasi dengan menjelaskan konsep dari materi kepada siswa agar siswa dapat memahami penjelasan dari konsep materi

tersebut. Fase ketiga yaitu mengorganisasikan siswa untuk meneliti. Pada fase ini siswa dibagi menjadi 5 kelompok untuk mendiskusikan masalah yang diberikan pada LKS. Peneliti membantu membimbing siswa dalam mengerjakan LKS. Fase keempat yaitu membimbing kelompok belajar dan bekerja dengan menyuruh siswa untuk membentuk 7 meja turnamen kemudian memanggil 1 orang dari setiap anggota tim yang memiliki kemampuan yang sama untuk mengisi semua meja turnamen, yang didalam setiap meja turnamen ada 5 orang dari perwakilan setiap tim. Selanjutnya pada fase ke lima mengevaluasi, dimana setelah selesai siswa kembali ke kelompok asal masing-masing dan mengarahkan untuk menjumlahkan poin yang mereka dapatkan pada saat turnamen. Setelah itu siswa menyimpulkan konsep dari materi yang telah diberikan pada guru. Fase keenam yaitu memberikan penghargaan kepada setiap kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi.

Sehingga hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu seperti yang diteliti oleh Hasil Penelitian yang terkait dan relevan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini juga pernah dilakukan Pitriya Ningtias dan Heri siswaya (2012) yang diterapkan di kelas VIII SMP Negeri 2 Maospati, adapun hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantu modul mencapai nilai rata-rata 79,69. Iriana Frativi dan Betty M. Turnip (2014) dengan judul Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT disertai joyful learning terhadap hasil belajar fisika siswa dikelas X SMA Negeri 2 P. Siantar, adapun hasilnya dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa 56,77 % , 68,06 % dan 75,64 %. Untuk hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan perbedaan peningkatan 12,25 lebih tinggi dari peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol.

Adapun yang menjadi perbedaan dalam penelitian ini dibandingkan penelitian diatas adalah tempat penelitian, sampel dalam penelitian, materi yang akan dibawakan dalam penelitian, waktu pelaksanaan dalam penelitian dan media yang digunakan. Disamping itu penulis juga ingin melihat aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), Karena model pembelajaran ini memiliki keunggulan sebagai Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu, Belajar lebih antraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang

mengarah pada suatu permainan, Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi, Dapat memajukan aktivitas belajar siswa agar lebih aktif, Dapat meningkatkan kerja sama siswa dalam proses belajar mengajar, Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.

Dari kronologi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok bunyi kelas VIII semester II SMP Negeri 3 Air Putih T.P. 2015/2016.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data perhitungan uji t, terdapat perbedaan yang signifikan, maka dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Dengan kata lain hasil belajar siswa dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional pada materi pokok Bunyi.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka sebagai tindak lanjut dari penelitian ini disarankan pada peneliti selanjutnya agar lebih tegas dan disiplin dalam membimbing siswa dan lebih teliti lagi dalam mengelola waktu agar diharapkan dapat memberikan hasil yang maksimal dan melakukan praktikum di laboratorium agar siswa lebih leluasa dalam melakukan praktikum fisika.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Isjoni. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Mahulae, L. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI Pada Materi Persamaan Keadaan Gas Ideal Di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan T.P. 2012/2013. *Jurnal Inofasi Pembelajaran Fisika (Inpafi)*. Vol 2 (2):129-135. Di akses dari <http://e-jurnal.unimed.ac.id>
- Miyati, S M., dan Noviandini, D. 2013. Implementasi Model Pembelajaran Tipe Physics Snakes and Ladders Game pada Pembelajaran Tentang

- Cermin Cekung. *Jurnal Pendidikan Sains*, ISSN : 2087-0922, Vol.4.No.1. Di akses dari <http://repository.uksw.edu>
- Slavin, R.E. (2005). *Cooperative Learning: Theori, Research, dan Praktece*, London: Allynand Bacon. Terjemahan yusron, N.(2005). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media
- Sudjana. (2001). *Metoda Statistik*. Bandung: Tarsito
- Turnip, I.F. 2014. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Disertai Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika (Inpafi)*, Vol 2 (2) :210-219. Diakses dari <http://e-jurnal.unimed.ac.id>
- Tanjung, N. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Bunyi Kelas VIII Semester II SMP Negeri 3 Air Putih T.P. 2015/2016. Medan: Skripsi, FMIPA, UNIMED