

JURNAL EDUKATIF

Vol 2. No 1. 2024: Hal. 01-07

E-ISSN: 3025-0544

<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif>

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENTS) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK PEMUAIAN

Masringgit Marwiyah Nst

Teknika, Politeknik Adiguna Maritim Indonesia

email: masringgitmarwiyahanst@poltek-amimedan.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Pemuaian Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VII yang terdiri dari 8 kelas berjumlah 320 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara simple random sampling dengan mengambil 2 kelas dari 8 kelas secara acak yaitu kelas VII-5 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-1 sebagai kelas kontrol. Kedua kelas berjumlah 40 orang. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan berganda dengan jumlah 15 soal.

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.

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 tersebut. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa dari semua tingkat untuk menyumbangkan dengan maksimal bagi skor-skor kelompoknya bila mereka berusaha dengan maksimal. Turnamen ini dapat berperan sebagai review materi pelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran kooperatif TGT, hasil Belajar

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the TGT (Teams Games Tournaments) Cooperative learning model on student learning outcomes in the main material of Expansion. This type of research is quasi-experimental. The population in the research was all class VII students consisting of 8 classes totaling 320 people. Sampling was carried out using simple random sampling by taking 2 classes from 8 classes randomly, namely class VII-5 as the experimental class and class VII-1 as the control class. Both classes total 40 people. The instrument used to determine student learning outcomes is a learning outcomes test in the form of multiple choices with a total of 15 questions.

The game is composed of questions relevant to the lesson designed to test the knowledge students gain from delivering lessons in class and group activities. The game is played on tournament tables. Each tournament table can be filled by representatives of different groups, but with equal abilities.

The game consists of questions written on cards marked with numbers. Each student will take a card with a number on it and try to answer the question according to that number. This tournament allows students of all levels to contribute maximally to their group's scores if they try their best. This tournament can act as a review of lesson material.

Keywords: TGT cooperative learning, learning outcomes

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia (SDM). Kualitas sumber daya manusia sangat bergantung pada kualitas pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan bangsa karena pendidikan sebagai akar pembangunan bangsa. Berhasilnya pembangunan di bidang pendidikan akan sangat berpengaruh terhadap pembangunan di bidang yang lainnya. Oleh karena itu, pembangunan dalam bidang pendidikan sekarang ini semakin giat dilaksanakan. Berbagai carapun ditempuh untuk memperoleh pendidikan baik pendidikan secara formal maupun pendidikan secara nonformal.

Berkembangnya pendidikan sudah pasti berpengaruh terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Hal ini dapat terlihat dengan semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini. 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. Oleh karena itu, fisika ditempatkan sebagai salah satu mata pelajaran yang penting karena salah satu syarat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi berhubungan dengan ilmu pengetahuan alam (IPA) yang di dalamnya termasuk fisika.

Fisika salah satu cabang IPA yang merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala alam dan interaksi di dalamnya. Pelajaran fisika lebih menekankan pada pemberian langsung untuk meningkatkan kompetensi agar siswa mampu berpikir kritis dan sistematis dalam memahami konsep fisika, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang benar tentang fisika. Pemahaman yang benar akan pelajaran fisika akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Tetapi, pada umumnya pelajaran fisika sampai saat ini masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan serta menempati posisi terakhir sebagai pilihan mata pelajaran yang disukai oleh siswa, seperti terlihat dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMP. Dari hasil angket yang disebarkan kepada 40 orang siswa, 70% (28 orang siswa) berpendapat fisika adalah pelajaran yang sulit difahami, kurang menarik, dan membosankan, 20% (8 orang siswa) berpendapat fisika biasa – biasa saja, dan hanya 10% (4 orang siswa) yang berpendapat fisika menyenangkan dan menantang. Dan fisika menempati posisi ke dua setelah matematika sebagai pelajaran yang paling tidak disukai oleh siswa.

Hal ini disebabkan oleh metode mengajar fisika yang disajikan kurang tepat sehingga kurang menarik minat siswa untuk belajar fisika. Berdasarkan hasil angket, dan wawancara dengan beberapa orang siswa di SMP diketahui bahwa metode mengajar yang sering dilakukan adalah ceramah, mencatat, dan mengerjakan soal dan pembelajaran hanya berlangsung satu arah, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam belajar.

Pada kenyataannya, siswa menginginkan guru mengajar dengan metode yang lebih bervariasi sehingga siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan dan mengasyikkan. Siswa juga mengharapkan suasana kelas yang lebih rileks dan tidak kaku. Maka itu, menurut Sagala (2009:5) bahwa "Guru perlu memiliki pengetahuan tentang pendekatan dan teknik-teknik mengajar yang baik dan tepat sehingga kegiatan belajar yang efektif dan efisien dapat berlangsung sesuai tujuan yang diharapkan".

Untuk mengatasi permasalahan di atas perlu diupayakan pemecahannya, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif, yang dapat meningkatkan minat, semangat, kemampuan untuk dapat bekerja bersama teman dalam menemukan suatu permasalahan, dan kegembiraan siswa serta dengan sendirinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun model pembelajaran yang perlu dikembangkan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan bekerja sama memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya dan saling mendiskusikan masalah tersebut dengan teman-temannya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Seperti yang dikatakan Ibrahim (2000:16) dalam bukunya bahwa “Teknik-teknik pembelajaran kooperatif lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan pengalaman-pengalaman belajar individual atau kompetitif”. Samsuri mengatakan bahwa ” Cara belajar yang baik adalah menekankan kerja sama di antara pembelajar dalam suatu komunitas belajar” (Waspada,2019:22).

Adapun model pembelajaran kooperatif yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT). Di mana model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk melibatkan siswa dalam menelaah dan memahami materi dengan bermain dan bertanding.

Adapun alasan peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini adalah pada pembelajaran kooperatif tipe TGT ini siswa dilatih keterampilan-keterampilan untuk membantu sesama temannya untuk bekerja sama dengan baik, adanya penghargaan yang harus diberikan kepada kelompok yang kinerjanya baik, keberhasilan kelompok bergantung pada keberhasilan individu sehingga setiap kelompok tidak bisa bergantung pada anggota lain, dengan adanya suatu permainan dalam kelompok kecil diharapkan siswa aktif dan memperoleh tambahan pengetahuan dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan konsep materi yang diajarkan khususnya konsep pada materi fisika.

Penyajian materi yang melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya diharapkan mampu memberikan sumbangan pada peningkatan motivasi siswa agar lebih bersemangat dan berminat dalam belajar fisika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Materi pemuaiian merupakan materi pelajaran fisika yang diberikan di kelas VII yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Gejala-gejala pemuaiian dapat diamati oleh siswa dan dampak yang ditimbulkan dapat pula dirasakan oleh siswa. Materi pemuaiian ini biasa disampaikan dengan metode ceramah, sehingga siswa cenderung merasa bosan dan kurang berminat untuk belajar fisika. Maka dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan siswa lebih bersemangat belajar materi pemuaiian khususnya dan pelajaran fisika umumnya.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pernah diteliti oleh Nainggolan (2006) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada pokok bahasan Cahaya dan memperoleh hasil belajar pada siklus I dengan rata-rata 78,2 dan pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar dengan rata-rata 82,3. Kelemahan dalam penelitian ini adalah kegiatan beberapa orang siswa tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar karena siswa belum terbiasa melakukan kerja sama dalam kelompok. Damanik (2006) menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini juga pada materi pokok Usaha dan Gaya. Pada penelitian yang dilakukannya diperoleh hasil belajar pada siklus I dengan rata-rata 46,11 dan mengalami peningkatan hasil belajar pada siklus II dengan rata-rata 66,11. Adapun kelemahan dalam penelitian ini adalah kegiatan siswa banyak yang tidak relevan dengan KBM pembelajaran kooperatif tipe TGT, kurangnya waktu yang dibutuhkan hal ini disebabkan karena para siswa belum terbiasa melakukan kerjasama dalam kelompok hingga peneliti sulit untuk mengkoordinir para kegiatan para siswa.

Giri (2008) juga menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi pokok Gaya dan Percepatan dan memperoleh peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 5,11, dan peningkatan hasil belajar dari siklus II ke siklus III sebesar 5,88. Kelemahan dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu sehingga

penerapan pembelajaran kooperatif ini tidak maksimal hal ini disebabkan karena kurangnya perencanaan yang efektif.

Oleh sebab itu, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah di dalam RPP dijelaskan tahapan-tahapan utama pembelajaran kooperatif tipe TGT sehingga pada pelaksanaan penelitian kegiatan-kegiatan yang dilakukan lebih dapat terarah sesuai dengan fase-fase pembelajaran kooperatif, dengan terarahnya kegiatan yang dilakukan dapat membimbing dan memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan agar sesuai dan relevan dengan KBM pembelajaran kooperatif tipe TGT. Melakukan demonstrasi dan menggunakan gambar dalam penyampaian materi, di mana gambar diberikan kepada tiap kelompok ketika guru memberikan informasi tentang materi pemuain agar membantu siswa dalam memahami konsep pemuain sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Membuat petunjuk-petunjuk tertulis tentang kegiatan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT yang akan diberikan kepada siswa di mana tujuannya adalah agar siswa siap dan mengetahui peran mereka dalam model pembelajaran ini dan melakukan persiapan yang matang dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

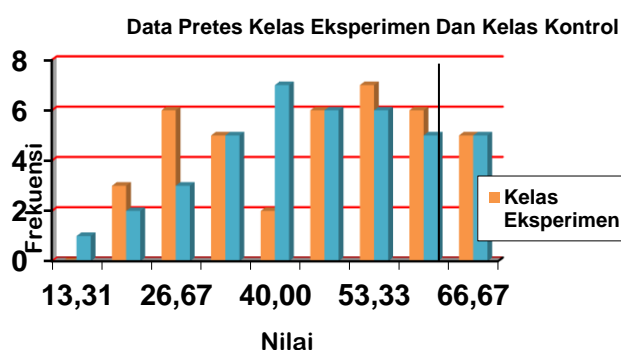
Metode

Penelitian 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).

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

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum kedua sampel diterapkan perlakuan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, diperoleh data pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Data Pretes Kelas Eksperimen dan Kontrol

Uji Normalitas Data

Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data yaitu uji normalitas menggunakan uji liliefors. Hasil uji normalitas yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut : (perhitungan uji normalitas data pada lampiran 20)

Tabel 2. Uji Normalitas Data Pretes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Data Pretes		Kesimpulan
	L_{hitung}	L_{tabel}	
Eksperimen	0,1381	0,1421	Normal
Kontrol	0,0888	0,1421	Normal

Berdasarkan tabel bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ sehingga disimpulkan bahwa data dari kedua kelas berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak, artinya apakah sampel yang dipakai dalam penelitian ini dapat mewakili seluruh populasi yang ada.

Pengujian homogenitas data dilakukan dengan uji F. Hasil uji homogenitas data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Data

No.	Data	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
1.	Pretes kelas eksperimen	236,1	1,2	1,8	Homogen
2.	Pretes kelas kontrol	194,9			

Dari tabel 3. nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang berarti bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan homogen atau dapat mewakili seluruh populasi yang ada.

Uji Hipotesis Penelitian

Untuk pengujian hipotesis dilakukan pengujian nilai postes dengan menggunakan uji t yaitu membedakan rata-rata postes siswa kelas eksperimen dan kontrol dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa. Hasil pengujian hipotesis pada $\alpha = 0,05$ diperoleh harga $t_{hitung} = 2,3$ dan $t_{tabel} = 1,9$ (perhitungan uji hipotesis pada lampiran 22). Dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,3 > 1,9$ artinya H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap hasil Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Ringkasan Perhitungan Uji t

No.	Data Postes	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
1.	Kelas eksperimen	73,3	2,3	1,9	Ada pengaruh yang signifikan
2.	Kelas kontrol	67,2			

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Pemuaian di Kelas. Hal ini diperkuat dengan perolehan nilai rata-rata pretes siswa di kelas eksperimen sebesar 45,3 dengan standar deviasi 15 dan nilai rata-rata postes sebesar 73,3 dengan standar deviasi 12,5. Sedangkan di kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata pretes siswa sebesar 44,8 dengan standar deviasi 13,9 dan nilai rata-rata postes sebesar 67,2 dengan standar deviasi 13.

Selama pelaksanaan penelitian diperoleh bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT menguntungkan karena memberi peluang yang sama kepada semua siswa, baik siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang ataupun tinggi untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya. Oleh karena itu, siswa yang berkemampuan rendah, sedang ataupun tinggi semuanya ditantang untuk melakukan yang terbaik. Hal ini dapat terlihat pada saat pelaksanaan turnamen di mana tiap siswa berusaha dan berebut menjawab soal turnamen yang terdapat pada kartu bernomor.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengajarkan siswa untuk belajar lebih bertanggung jawab melakukan yang terbaik bagi keberhasilan kelompok. Siswa termotivasi untuk saling membantu dan mempersiapkan diri menguasai pelajaran yang diberikan. Ini terlihat pada saat para siswa belajar dalam kelompok, para siswa saling membantu dan berdiskusi dalam mengerjakan dan memecahkan persoalan yang ada pada LKS dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Pada dasarnya, tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap hasil belajar siswa. Namun, tugas yang diberikan kepada setiap kelompok berupa lembar aktivitas maka perlu dilakukan pencatatan terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Pencatatan terhadap aktivitas siswa ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar keaktifan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer diperoleh bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan yang positif. Pada pertemuan I rata-rata aktivitas siswa diperoleh sebesar 51,7. Hal ini terjadi karena siswa belum terbiasa dengan pembelajaran kooperatif hingga instruksi dan motivasi yang diberikan peneliti kurang dimengerti oleh beberapa orang siswa. Oleh karena itu, peneliti terus memberikan instruksi dan arahan kepada siswa hingga siswa paham dan termotivasi melaksanakan tugas kelompok dan tanggung jawab mereka dalam pembelajaran ini.

Pada pertemuan II diperoleh peningkatan yang positif terhadap aktivitas siswa dengan nilai rata-rata 74,9. Hal ini karena siswa sudah mulai memahami tugas mereka dan tanggung jawab mereka dalam pembelajaran ini, di mana peneliti terus memberikan motivasi dan arahan kepada siswa. Dan diperoleh rata-rata nilai keseluruhan aktivitas belajar siswa adalah 63,3 termasuk kategori aktif. Ternyata, aktivitas siswa yang dikategorikan aktif sejalan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang juga dikategorikan baik yaitu 73,3. Dalam hal ini, aktivitas siswa memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar.

Walaupun penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa, tetapi selama pembelajaran masih ada kendala yang dihadapi, yaitu pada diskusi kelompok terdapat beberapa orang siswa yang diam atau kurang berpartisipasi dan kurang aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok. Oleh sebab itu, upaya yang dilakukan adalah lebih memperhatikan dan membimbing siswa selama bekerja dalam kelompok dengan cara aktif bertanya kepada tiap siswa tentang apa yang telah dikerjakannya dalam kelompok dengan begitu siswa akan lebih termotivasi untuk aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Terdapat beberapa orang siswa kurang mengerti dan paham terhadap instruksi atau arahan pelaksanaan pembelajaran TGT, peneliti lebih lama memberikan instruksi atau arahan tersebut sehingga banyak waktu yang tersita pada fase membimbing kelompok belajar dan melakukan turnamen. Untuk mengatasi hal ini, upaya yang dilakukan adalah sebelum memulai proses pembelajaran terlebih dahulu dijelaskan kepada siswa bagaimana pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga pada saat pelaksanaan pembelajaran para siswa sudah mengerti apa yang akan dilakukan dan tidak menyita waktu untuk fase-fase pembelajaran yang lain.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S., (2008), *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Penerbit Bumi Aksara, Jakarta.
- Giancolli, D.C., (2001), *FISIKA Edisi Kelima Jilid 1*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Heni, (2009), *Metode Pembelajaran*, www.fkip.uns.ac.id (accessed Januari 2024)
- Ibrahim, M., dkk, (2000), *Pembelajaran Kooperatif*, Penerbit University Press, Surabaya.
- Isjoni, (2009), *Cooperative Learning*, Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Lie, A., (2018), *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas*, Penerbit PT. Grasindo, Jakarta.
- Sagala, S., (2019), *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Penerbit Alfabeta. Bandung.
- Samsuri, A., (2009), *Menjadi Guru Yang Visioner Dan Inovatif*, *Harian Waspada*, 25 Desember 2023.
- Sanjaya, W., (2019), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana, Jakarta.
- Sardiman, A., M., (2008), *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Surya, J., (2020), *IPA FISIKA GASING 1*, Grasindo, Jakarta.
- Zemansky, S., (1994), *FISIKA Untuk Universitas 1 Mekanika*, Panas, Bunyi, Penerbit Binacipta, Bandung.