

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR Matriks

(Studi Kasus pada Siswa Kelas X-G Program Keahlian RPL SMK Senopati Sedati Sidoarjo)

Sumiati<sup>1</sup>, Sumartono<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> FKIP – Universitas Dr. Soetomo Surabaya  
Sumiati.umi1495@gmail.com

**Abstract** : *This research was motivated by the low result of learning mathematics SMK SMK Senopati Sedati Sidoarjo, with formulation of the problem is: is there any influence of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) to the learning outcomes matrix class X-G Skills Program RPL SMK Senopati Sedati Sidoarjo?. In accordance with the formulation of the problem, then the purpose of this research is to know is there any influence Cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) to the learning outcomes matrix class X-G Skills Program RPL SMK Senopati Sedati Sidoarjo. This study is a quasi-experimental design with control group Nonequivalent design. The study population was all students of class X SMK Senopati Sedati Sidoarjo in Semester II Academic Year 2015/2016 and as samples 59 students are 29 students in grade XG as a class experiment using TGT learning model and 30 graders XF as the control class using conventional methods, Collecting data in this study using a written test. Obtained  $t > t$  table ( $2,757 > 2.00$ ) at the level of 95% which means that  $H_0$  rejected and  $H_1$  accepted. Thus the test results, we can conclude learning outcomes TGT model is better than the conventional method. In other words, there is the influence of cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) to the learning outcomes matrix class X-G RPL SMK Senopati Sedati Sidoarjo.*

**Keywords** : *Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT), Cooperative Learning*

### Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari secara formal sejak jenjang pendidikan dasar. Tujuan pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar yang tertulis dalam Badan Standar Nasional Pendidikan 2006 adalah mempersiapkan siswa untuk menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang melalui latihan bertindak atas dasar kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Artinya, siswa diharapkan dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari untuk mempelajari berbagai ilmu pengetahuan yang penekanannya pada penataan nalar dan pembentukan sikap siswa serta keterampilan dalam penerapan matematika.

Pembelajaran matematika itu sendiri merupakan kegiatan pendidikan yang

menggunakan matematika sebagai kesadaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Soedjadi, 2000:6). Untuk mencapai tujuan tersebut, seorang guru harus dapat memilih suatu pendekatan yang tepat sehingga hasil yang diperoleh menjadi optimal, berhasil guna, dan tepat guna. (Soedjadi, 2000:8).

Pemilihan model pembelajaran yang tepat adalah salah satu cara untuk membuat siswa lebih termotivasi sehingga membuat siswa lebih aktif dan merasa senang dalam mengikuti pelajaran matematika. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran kooperatif learning. Kooperatif learning merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk berinteraksi atau berkomunikasi secara katif dan positif di dalam kelompok. Sementara itu, guru bertindak sebagai fasilitator, dimana guru mengarahkan, memberikan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah (Suprijono, 2009:54-

55). Terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif yang dapat memberi kesempatan siswa untuk lebih aktif, diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Achievent Division* (STAD), *Team Achievement Instruction* (TAI), *Group Investigation* (GI), *Learning Together* (LT), *JIGSAW*, *Teams Games Tournament* (TGT), *Number Head Together* (NHT), *Complex Instuction* (CI), *Cooperative Integrate Reading and Composition* (CIRC).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Senopati Sedati Sidoarjo Surabaya memberikan gambaran bahwa guru masih mendominasi proses metode pembelajaran konvensional atau langsung. Terlepas dari kelebihan metode konvensional, metode ini cenderung membuat siswa bersikap pasif. Siswa hanya duduk dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan seringkali siswa tidak sepenuhnya berkonsentrasi pada proses pembelajaran. Sehingga siswa tidak mengerti tentang materi yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan peran guru untuk kreatif dalam mengajar menggunakan model atau media pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengapa dengan pembelajaran tersebut dikarenakan model pembelajaran TGT berbeda dengan model pembelajaran yang lain karena model TGT memiliki ciri khas yang berbeda yakni tertahapan kompetisi. Dengan kompetisi siswa dituntut untuk menumbuhkan sikap bersaing yang positif, melalui pembelajaran ini siswa diharapkan dengan ceoat meningkatkan ketuntasan belajar baik secara individu maupun klasikal.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Devries dan Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuannya, kemudian siswa akan bekerjasama dan berdiskusi dalam kelompok-

kelompok kecilnya dalam memecahkan permasalahan yang diberikan. Selain itu siswa juga dituntut untuk bertanding dengan kelompok lain untuk mendapatkan skor bagi *team*-nya. Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (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*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini telah dibuktikan dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan ketika peneliti melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) tahun 2015 di SMP Al-Amin Surabaya yang menunjukkan pada siklus I hasil belajar (67,5) yang meningkat pada siklus II menjadi (87,5). Dari penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa daripada menggunakan model pembelajaran konvensional. Sedangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) belum pernah diterapkan pada proses pembelajaran di SMK Senopati Sedati Sidoarjo Surabaya. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian di kelas X SMK Senopati Sedati Sidoarjo. dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matriks Siswa Kelas X-G Program Keahlian RPL SMK Senopati Sedati Sidoarjo*".

## Tinjauan Teori

### 1. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dimana dalam proses pembelajarannya siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 anak.

2. Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2010: 13).

Slavin (2005: 166) berpendapat bahwa ada langkah-langkah atau komponen utama yang dilakukan dalam Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu sebagai berikut :

- a. Pembentukan kelompok
  - b. Penyajian kelas
  - c. Belajar kelompok (Tim)
  - d. Game Turnamen
  - e. Sertifikat Penghargaan
3. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah merupakan tolak ukur atau patokan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu

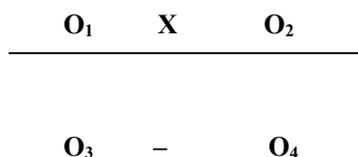
materi pelajaran matematika setelah mengalami pengalaman belajar yang dapat diukur melalui tes.

**Metode Penelitian**

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Arikunto, 2010:107). Sedangkan pendekatan diskriptif kuantitatif adalah suatu penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2006:12).

Dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah seluruh siswa kelas X SMK Senopati Sedati Sidoarjo. Besar populasinya adalah 252 siswa yang dibagi menjadi 8 kelas dengan program keahlian TKR, TKJ dan RPL. Sampel diambil dengan teknik *Purposive Sampel* dan didapat dua kelas X-F RPL yang berjumlah 30 kelompok konvensional dan kelas X-G RPL yang berjumlah 29 kelompok TGT.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design* seperti pada Gambar 1.



**GAMBAR 1.** Desain penelitian *Nonequivalent control group*

Keterangan :

- $O_1$  : Pengukuran pretest kelompok eksperimen
- $O_2$  : Pengukuran postes kelompok eksperimen
- $O_3$  : Pengukuran pretest kelompok kontrol
- $O_4$  : Pengukuran postes kelompok kontrol
- X : Perlakuan dengan model kooperatif TGT
- : Perlakuan dengan metode konvensional

## Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi data *Post-Test* belajar matriks pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol SMK Senapati Sedati Sidoarjo.

Pada deskripsi data ini peneliti membahas tentang rata-rata, standar deviasi, nilai terendah dan nilai tertinggi yang didapat dari data hasil tes belajar matriks sebagai berikut :

**TABEL 1.** Hasil Nilai *Post-Test* Belajar Matriks Siswa Kelas X-F dan Kelas X-G

Deskripsi	Kelompok TGT	Kelompok Konvensional
Jumlah Siswa	29	30
Rata-Rata <i>Post-Test</i>	73,45	66,50
Standar Deviasi	10,126	9,224
Nilai Terendah	60	52
Nilai Tertinggi	100	96

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis data dilanjutkan atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan bantuan SPSS 14.0 for windows pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Uji

normalitas data hasil belajar matriks ditunjukkan pada Tabel 2. Suatu data dikatakan berdistribusi secara normal apabila mempunyai taraf signifikansi  $> 0,05$ . Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar matriks pada kedua kelas berdistribusi secara normal, karena taraf signifikansi  $> 0,05$ .

**TABEL 2.** Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig.	Keterangan
<i>Post-Test</i> TGT	0,274	Normal
<i>Post-Test</i> Konvensional	0,491	Normal

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan guna mengetahui varian data sama atau tidak. Analisis data homogenitas menggunakan bantuan SPSS 14.0 for windows dengan uji Levene dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Uji homogenitas data hasil belajar matriks ditunjukkan pada tabel 3. Pada

tabel ditunjukkan bahwa hasil belajar matriks pada kedua kelas tersebut mempunyai taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Dapat disimpulkan populasi (penggunaan model kooperatif tipe TGT dan metode konvensional) mempunyai varians yang sama atau homogen.

**TABEL 3.** Uji Homogenitas

Variabel	F	Sig.	Keterangan
Kelompok TGT Kelompok Konvensional	2,68	0,008	Homogen

4. Uji-T (TGT dan Konvensional)

Tabel 4 menunjukkan uji-t sebesar 2,757 dengan signifikansi 0,008 ( $P < 0,05$ ),

hal ini berarti yang dapat diketahui bahwa model TGT lebih baik dari metode konvensional.

**TABEL 4.** Hasil Uji-T

Variabel	T	Sig.
<i>Post-Test</i> Kelompok TGT dan Konvensional	2,757	0,008

### Pembahasan Hasil

Hasil penelitian mengatakan bahwa hasil *Post-Test* matriks nilai pada siswa kelompok TGT memiliki nilai rata-rata sebesar 73,45 sedangkan siswa kelompok konvensional memiliki nilai rata-rata sebesar 66,50.

Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT pada siswa kelas X-G SMK Senopati Sedati Sidoarjo, ternyata memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matriks. Hal ini dikarenakan siswa lebih mudah memahami ketika diajari oleh teman sendiri. Dengan suasana pembelajaran yang santai, kerjasama dan mengandung suasana kompetisi membuat siswa lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran.

Sedangkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas X-F SMK Senopati Sedati Sidoarjo ternyata juga ada pengaruh terhadap hasil belajar matriks. Namun berdasarkan pengamatan peneliti peningkatan hasil belajar kelompok konvensional tidak sebesar dengan kelompok TGT dikarenakan pembelajaran murni berpusat pada guru sehingga materi belum tersampaikan secara merata. Ada banyak hal yang menunjukkan materi tidak diserap oleh siswa. Salah satunya adalah kurangnya memperhatikan guru saat menerangkan materi dan banyak waktu yang digunakan guru saat menyampaikan materi sehingga membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model TGT lebih baik dari metode konvensional. Dengan demikian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matriks siswa kelas X-G Program Keahlian RPL SMK Senopati Sedati Sidoarjo.

### Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan hasil belajar kelas model TGT dengan hasil belajar kelas model konvensional. Dengan demikian model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matriks siswa kelas X-G Program Keahlian RPL SMK Senopati Sedati Sidoarjo.

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) ini, ada beberapa saran yang perlu disampaikan sebagai berikut :

1. Sekolah seharusnya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk merangsang siswa belajar secara aktif dan menarik, sehingga berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
2. Guru hendaknya selalu menggunakan model dan media pembelajaran yang variatif salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), sehingga siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pelajaran. Guru seharusnya berperan sebagai fasilitator dan motivator yang memfasilitasi siswa dalam belajar. Dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada saat permainan berlangsung, guru perlu bertindak sebagai wasit untuk menyelesaikan ketidaksepakatan terhadap aturan dan jawaban, tetapi jika guru berkeliling kelas selama permainan dan langsung mengintervensi begitu masalah muncul, gangguan seperti ini akan berkurang.
3. Siswa hendaknya ikut berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran di kelas, lebih bertanggung jawab terhadap tugasnya, dan siswa seharusnya meningkatkan usaha dalam belajar agar memperoleh hasil belajar yang optimal.

### Daftar Pustaka

- [1] Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik (edisi revisi 2010)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan pembelajaran. Cetakan Ketiga, Februari 2006*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.

- [3] Hamalik, Oemar. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Asara.
- [4] Heryadi, adi. 2007. *Modul Matematika untuk SMK*. Ghalia Indonesia Printing.
- [5] Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning*. Bandung: Pusaka Pelajar.
- [6] Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [7] Purnamasari. Yanti. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemandirian Belajar dan Peningkatan Kemampuan Penalaran dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya*. Jurnal Pendidikan dan Keguruan Vol. 1 No.1, 2014, artikel 2. (Online). Tersedia : <https://pasca.ut.ac.id/journal/indek.php/JPK/articel/viewFile>. (14 Mei 2016).
- [8] Purwanto, Ngalim. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [9] Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- [10] Slameto, 1995 *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [11] Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- [12] Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rosdakarya.
- [13] ..... , 2005. *Metode Statistika*. Bandung: PT. Tarsito
- [14] Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- [15] Sukardi. 2010. *Methodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Akrasa.
- [16] Suprihatiningrum, Jamil. 2014. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- [17] Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [18] Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.
- [19] Trianto. 2009. *Mendesaian Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.