

Eksperimentasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Alhidayah Lajukidul

Umma Umma Niswati^{1*}, Puput Suriyah², Oktha Ika Rahmawati³

¹²Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

³Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

ummaniswati163@gmail.com¹, puput.suriyah@ikippgribojonegoro.ac.id²,
oktha_ika@ikippgribojonegoro.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian Quasi Eksperimen yang dilakukan di kelas VIII MTs Alhidayah Lajukidul Singgahan. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 21 siswa, dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol dengan jumlah sebanyak 21 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Manakah yang lebih baik antara model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan model pembelajaran konvensional menggunakan metode ceramah terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs Alhidayah Lajukidul. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil dari analisis data hasil belajar siswa yang dilakukan dengan uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas beserta uji hipotesis. Hasil uji normalitas menunjukkan kelas eksperimen $Lobs < Ltab$ ($0,137 < 0,188$) dan kelas kontrol $Lobs < Ltab$ ($0,071 < 0,188$) sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak, dapat disimpulkan bahwa masing-masing sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan uji F menunjukkan $Fhitung < Ftabel$ ($0,034 < 4,35$) yang berarti H_0 diterima, dapat disimpulkan bahwa variansi dari kelas eksperimen dan kontrol adalah sama (homogen). Selanjutnya dari hasil uji hipotesis menunjukkan hasil bahwa $tcount > ttabel$ ($14,556 > 2,021$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan hasil prestasi belajar matematika yang lebih baik pada materi Teorema Pythagoras kelas VIII MTs Al Hidayah Lajukidul.

Kata kunci: Model Pembelajaran Teams Games Tournament, prestasi belajar

Abstract

This research is a quasi-experimental study conducted in class VIII MTs Alhidayah Lajukidul Singgahan. The researcher used two classes, namely class VIII B as an experimental class with a total of 21 students, and class VIII A as a control class with a total of 21 students. This study aims to determine which is better between the Teams Games Tournament (TGT) learning model and the conventional learning model using the lecture method on mathematics learning achievement for class VIII MTs Alhidayah Lajukidul. Based on the research conducted, it shows that the Teams Games Tournament (TGT) learning model is better for increasing student achievement compared to the conventional learning model using the lecture method. This can be seen based on the results of the analysis of student learning outcomes data which is carried out with prerequisite tests including normality tests and homogeneity tests along with hypothesis testing. The results of the normality test showed that the experimental class was $Lobs < Ltab$ ($0.137 < 0.188$) and the control class $Lobs < Ltab$ ($0.071 < 0.188$) so that H_0 was accepted and H_a was rejected. It could be concluded that each sample came from a normally distributed population. The homogeneity test was carried out by the F test showing $Fcount < Ftable$ ($0.034 < 4.35$) which means that H_0 is accepted. It can be concluded that the variances of the experimental and control classes are the same (homogeneous). Furthermore, the results of the hypothesis testing show that the price is $tcount > ttabel$ ($14.556 > 2.021$), thus H_0 is rejected and H_a is accepted. Based on the results of the analysis of the hypothesis test, it can be concluded that the Teams

PENDAHULUAN

Matematika dibangun mulai dari konsep dan unsur yang paling sederhana. Selanjutnya unsur-unsur tersebut saling berhubungan sehingga membentuk konsep atau pengertian yang lebih luas. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan sebagai ujian akhir nasional mulai pendidikan dasar. Bahkan digunakan juga sebagai tes masuk perguruan tinggi. Salah satu diantaranya masalah besar dalam mata pelajaran matematika yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya rata-rata hasil belajar matematika dibandingkan dengan mata pelajaran lain yang diujikan sebagai UAN. Hal ini dapat terlihat dari hasil ujian nasional sekolah menengah pertama.

Faktor-faktor yang dapat menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa diantaranya adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional oleh guru yang cenderung monoton dan kurang bervariasi. Sebagian guru masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar, yaitu guru menerangkan sedangkan siswa hanya mencatat sehingga siswa lebih banyak yang pasif.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Menurut Depdiknas (2005:15) pengelola pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif, paling tidak ada tiga tujuan yang hendak dicapai, salah satunya yaitu hasil belajar akademik. Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* memiliki lima komponen utama, yaitu: penyajian kelas, pembentukan kelompok, *Game* (permainan), *Tournament*, penghargaan kelompok. *Teams Games Tournament (TGT)* juga memiliki kelebihan diantaranya pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan sistem bermain sehingga lebih membuat siswa berminat terhadap pelajaran matematika, belajar lebih menarik karena dilakukan dalam bentuk permainan.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan di lapangan, selama ini mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang menakutkan bagi siswa. Siswa selalu cemas dan cenderung takut bila ada pelajaran matematika. Beban mereka secara psikologis terlihat sangat berat pada saat mata pelajaran matematika berlangsung. Hal ini dapat dilihat ketika guru sedang mengajar, siswa banyak yang mengantuk, acuh tak acuh terhadap pelajaran, sering keluar kelas dengan berbagai alasan, bahkan merasa senang jika guru tidak mengajar pada saat mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa di MTs Alhidayah Lajukidul pada hari Selasa tanggal 20 Desember 2022, masalah utama yang sering dihadapi dalam pembelajaran matematika di MTs Alhidayah Lajukidul yaitu matematika dirasakan sulit oleh siswa karena guru dalam pembelajaran masih menggunakan pembelajaran langsung dimana guru hanya menerangkan sementara siswa hanya mencatat dan pembelajaran untuk siswa kelas VIII berlangsung pada saat siang hari dimana kebanyakan siswa bermain didalam kelas dan mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung sehingga sangat tidak efektif pada saat pembelajaran siang hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa khususnya siswa kelas VIII MTs Alhidayah Lajukidul, kebanyakan siswa mengaku malas dan bosan ketika mengikuti pembelajaran mata pelajaran matematika. Karena bagi mereka mata pelajaran matematika terlalu susah dan membosankan. Oleh karena itu kami mengambil judul penelitian “Eksperimentasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Alhidayah Lajukidul”.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperiment* yaitu penelitian yang membandingkan dua kelompok sampel yaitu satu kelompok sampel sebagai kelas eksperimen yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol diajar dengan pendekatan konvensional (metode ceramah).

Desain penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini akan memberikan evaluasi pada akhir pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil tes dengan mengerjakan instrumen tes yaitu berupa soal *multiple choice* yang telah divalidasi. Apabila hasil kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda, maka hal ini menunjukkan ada pengaruh pemberian *treatment* terhadap prestasi belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di MTs Alhidayah Lajukidul tahun pelajaran 2022/2023 terdiri dari 2 kelas dengan siswa sebanyak 42 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak. Kemudian diperoleh kelas VIII A dan VIII B sebagai sampel dalam penelitian di MTs Alhidayah Lajukidul yang terdiri dari 2 kelas berjumlah 42 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan tes (*pretest-posttest*). Instrumen tes yang sudah dirumuskan akan dianalisis dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda. Teknik analisis data dilakukan dengan 1) Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, 2) Uji keseimbangan, 3) Uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari pelaksanaan ini adalah untuk mengetahui apakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap prestasi belajar pada siswa MTs Al Hidayah Lajukidul. Penelitian ini berlokasi di MTs Al Hidayah Lajukidul dengan mengambil sampel kelas VIII yaitu kelas VIII A dan VIII B dengan 21 siswa di masing-masing kelasnya.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui 2 teknik pengumpulan data yaitu dokumentasi dan tes. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nama siswa yang akan digunakan untuk sampel dan untuk memperoleh data kegiatan siswa saat pembelajaran. Tes digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika pada pokok bahasan teorema Pythagoras kelas VIII A dan VIII B MTs Al Hidayah Lajukidul. Kelas VIII B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung (konvensional). Jenis tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda sebanyak 20 soal.

Analisis data yang pertama dilakukan adalah uji coba instrumen yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda, dan tingkat kesukaran. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah soal yang akan digunakan itu valid, reliabel. Analisis data selanjutnya yang dilakukan adalah uji prasyarat yang mencakup uji normalitas, uji homogenitas, uji t test. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut berdistribusi normal atau tidak. Analisis data yang selanjutnya dilakukan pada *post-test* prestasi belajar dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan uji *t test* dari kedua sampel. Berikut adalah data-data yang diperoleh dari hasil dokumentasi dan tes akhir, yaitu data hasil *pre-test* dan hasil *post-test* soal pilihan ganda pada pokok bahasan teorema Pythagoras mata pelajaran matematika dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji coba instrumen diberikan pada siswa kelas IX yang berjumlah 25 siswa, uji coba ini dilakukan untuk mendapat soal yang sesuai dengan kemampuan siswa, soal tersebut berjumlah 25 butir soal pilihan ganda. Setelah diuji cobakan kemudian hasil uji coba tersebut dihitung untuk mengetahui validitas soal, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya beda soal tersebut.

Berdasarkan perhitungan validitas, uji reliabilitas, uji daya beda, uji tingkat kesukaran. Instrumen yang ditetapkan dari 25 butir soal uji coba tes kemampuan awal terdapat 5 butir soal yang tidak baik dan harus dibuang yaitu nomor 6, 10,13,17 dan 25. soal-soal yang digunakan untuk tes prestasi belajar setelah dilakukan uji validitas, perhitungan reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda adalah berjumlah 20 soal, yaitu soal nomor 1,2,3,4,5,7,8,9,11,12,14,15,16,18,19,20,21,22,23 dan 24.

Analisis data selanjutnya yaitu dilakukan uji prasyarat meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji keseimbangan yang dilakukan pada data sampel. data berasal dari nilai UAS

matematika semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 pada kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dengan metode Lilliefors untuk setiap kelas dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$. Daerah kritik untuk uji ini yaitu $DK = \{L \mid L > L_{tabel}\}$. Hasil analisis uji normalitas dapat dilihat pada tabel rangkuman berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Uji Normalitas

Kelompok	L_{hitung}	L_{tabel}	Keputusan Uji
Eksperimen	0,127	0,188	Ho diterima
Kontrol	0,006	0,188	Ho diterima

Berdasarkan tabel di atas, untuk masing-masing nilai dari $L_{obs} < L_{tabel}$ sehingga H_0 diterima dan dapat disimpulkan bahwa masing-masing sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas pada penelitian ini di uji Bartlett pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$. hasil penghitungan didapatkan nilai $\alpha^2_{obs} = 0,253$. Daerah kritik untuk uji ini yaitu $DK = \{t \mid \alpha^2 > 4,35\}$. Nilai $\alpha^2_{obs} \notin DK$ sehingga H_0 diterima. Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa variansi-variansi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama (homogen).

3. Uji Keseimbangan

Uji keseimbangan pada penelitian ini dengan uji t pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$. Hasil penghitungan didapatkan nilai $t_{obs} = 0,845$. Daerah kritik untuk uji ini yaitu $DK = \{t \mid t < -2,080 \text{ atau } t > 2,080\}$. Nilai $t_{obs} \notin DK$ sehingga H_0 diterima. Berdasarkan Hasil analisis uji keseimbangan dapat disimpulkan bahwa siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kemampuan awal yang sama.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al Hidayah Lajukidul menggunakan 2 sampel yaitu kelas VIII A sebagai kelas kontrol yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di MTs Al Hidayah Lajukidul, kegiatan belajar mengajar masih terfokus pada guru yang menerangkan materi dengan metode ceramah. Membuat siswa kurang bersemangat dan kurang akti mengikuti proses pembelajaran. Sehingga, materi yang diajarkan kurang dipahami oleh siswa dan berdampak pada prestasi belajar siswa yang rendah. Sedangkan peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan metode model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) proses pembelajaran menjadi lebih aktif dibandingkan sebelumnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki nilai post-test tertinggi 80 dengan kategori baik. Sedangkan prestasi belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung (konvensional) memiliki nilai post-test tertinggi 70 dengan kategori cukup. Hal ini membuktikan bahwa prestasi belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan prestasi belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung (konvensional). Sejalan dengan teori menurut Slavin dalam Huda M. (2020) bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan skill-skill dasar, interaksi positif antarsiswa. Pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini lebih mengutamakan keaktifan siswa sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menimbulkan suasana kelas yang efektif, dimana semua siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan secara konsisten menerima dukungan untuk meningkatkan prestasi belajar.

Menurut Fiarika Dwi Utari dkk (2018), aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran metode *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar dengan rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Menurut Majid A. (2014) Pembelajaran konvensional diartikan sebagai pembelajaran dalam konteks klasikal yang sudah terbiasa dilakukan yang sifatnya berpusat pada guru, sehingga pelaksanaannya kurang memerhatikan keseluruhan situasi belajar siswa. Dengan demikian banyak siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) masing-masing siswa diberikan tugas dan kerjasama sehingga siswa lebih berkonsentrasi dan berusaha untuk memahami materi yang diajarkan. Sedangkan pada pembelajaran konvensional guru menggunakan metode ceramah atau menyajikan materi secara lisan. Hal ini membuat siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan pemahaman siswa berkurang. Adanya pengaruh baik antara penggunaan pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar siswa disebabkan karena berbagai hal, antara lain model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mengajak siswa belajar dalam suasana hati yang menyenangkan karena siswa diajak untuk bermain melakukan turnamen dengan cara belajar secara berkelompok.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) akan mengembangkan potensi siswa dalam menganalisis alternatif solusi masalah hingga pengambilan keputusan pemecahan masalah serta mengembangkan sikap kerjasama dan gotong royong yang akan menjadi bekal dalam menghadapi permasalahan di dunia nyata. Dalam pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, pengetahuan akan dibangun oleh siswa sendiri dengan mengeksplorasi beberapa situasi dan masalah di dunia nyata. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan, penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Widiastuti, R., dan Fachrurrozie, F. (2014) yang berjudul *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai metode untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh dari hasil analisis yang dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik dari pada menggunakan model pembelajaran konvensional pada pokok bahasan teorema *Pythagoras* terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs Alhidayah Lajukidul. Dengan demikian adanya model pembelajaran baru yang menekankan siswa untuk lebih aktif dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas.2005. Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Diknas.
- Fiarika D. U. (2018). "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal profit*, 5(1), 44.
- Slavin, R.E. (2006). *EducationPsicology "Theory and Practice"* 8rded. Boston: Pearson Education International.
- Widhiastuti, R., Fachrurrozie, F. (2014). *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai metode untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan belajar. *Dinamika pendidikan*, 9(1).