

Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dengan Media Motul Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat

The Effectiveness of the Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) Type with Motul Media on Learning Outcomes in the Material of Integer Count Operations

Zema Yuliana Aulan^{1)*}, Sudirman²⁾, Supratman³⁾

^{1,2,3)} Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Qamarul Huda Badaruddin Bagu

Email: zemayulianaa@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine whether the cooperative learning model type team game tournament (TGT) with Motul media is effective on learning outcomes. This study uses a type of comparative research. The population in this study were all seventh grade students of MTs Al Qadir, State Minister of State. Determination of the sample is done by purposive sampling. The research sample consisted of 23 students. Data collection using a test instrument in the form of a description of the pretest and posttest. Data were analyzed using Wilcoxon non-parametric test at 5% significance using SPSS Statistics version 26 software. The results showed that: (1) the value of $P < 0.05$, which is 0.00, means that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is a significant difference in the use of the Team Game Tournament learning model using MOTUL media on learning outcomes. (2) The cooperative learning method of the TGT type with the media motul is effective on student learning outcomes in integer arithmetic operations, where the average student learning outcomes increase from 64.35 to 85.22.*

Keywords: *learning outcome, media motul, TGT cooperative learning model*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) dengan media motul efektif terhadap hasil belajar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian komparatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Al Qadir Menemneg. Penentuan sampel dilakukan dengan purposive sampling. Sampel penelitian terdiri dari 23 siswa. Pengambilan data menggunakan instrument test berupa uraian pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan uji non parametrik Wilcoxon pada signifikansi 5% menggunakan software SPSS Statistik versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) nilai $P < 0.05$ yaitu 0.00 artinya H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada perbedaan yang nyata/significant penggunaan model pembelajaran Team Game Tournament dengan menggunakan media MOTUL terhadap hasil belajar. (2) Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media motul efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi hitung bilangan bulat, dimana rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 64,35 menjadi 85,22.*

Kata kunci: *hasil belajar, media motul, model pembelajaran kooperatif TGT*

1. PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, siswa seringkali dihadapkan pada berbagai kesulitan saat mempelajari dan memecahkan persoalan-persoalan matematika. Kesulitan-kesulitan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor baik dari dalam diri siswa tersebut maupun faktor yang berasal dari luar siswa, misalnya lingkungan sekolah (Paridjo, 2019:10). Kesulitan-kesulitan ini pada akhirnya dapat mempengaruhi semangat, motivasi, minat dan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari matematika. Penyampaian materi pelajaran yang tidak menarik, terlalu verbalistik oleh guru adalah faktor penyebab mata pelajaran matematika ini kurang diminati siswa yang pada akhirnya berpengaruh besar pada prestasi belajar siswa yang semakin menurun. Hal ini sebagaimana diperlihatkan oleh hasil yang relative rendah dan kurang atau dengan tidak mencapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti laksanakan pada tanggal 23 Maret 2022 di kelas VII MTs Al-Qadir Menemeng Kabupaten Lombok Tengah menemukan bahwa nilai rata-rata operasi hitung bilangan bulat di kelas VII Semester Ganjil tahun 2021/2022 sebesar 65,00 hal ini berarti masih dibawah nilai rata-rata KKM yaitu sebesar 70. Berikut daftar nilai siswa kelas VII MTs.Al-Qadir Menemeng

Nilai Tertinggi	80
Nilai terendah	62
Rata-rata	65

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa nilai rata-rata dibawah KKM ini disebabkan Karena siswa kurang memahami materi yang disampaikan, Metode yang digunakan masih metode ceramah dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Selain itu juga hasil pengamatan peneliti pada sekolah tersebut selama proses pembelajaran, beberapa siswa masih belum aktif dalam pembelajaran dan masih terpaku pada guru, siswa juga belum berani dalam menyampaikan ide ataupun pendapat serta bertanya saat mengalami kesulitan kepada guru dan lebih memilih untuk bertanya kepada teman selama pembelajaran.

Berdasarkan pada latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dengan Media Motul

Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat

Isi pendahuluan mengandung latar belakang, tujuan, identifikasi masalah dan metode penelitian, yang dipaparkan secara implisit. Isi pendahuluan umumnya hanya mencakup 10-20% dari keseluruhan paper.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian komparatif. Penelitian ini diarahkan untuk mengetahui apakah dua atau lebih variable bebas ada hubungannya dengan kelompok variable terikat. Dalam penelitian ini tidak ada pengontrolan variable dan perlakuan dari peneliti. Penelitian dilaksanakan di kelas VII MTs. Al Qadir Menemeng, desa Menemeng, Kecamatan Pringgarata, Lombok Tengah Provinsi Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli-Agustus 2022. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII Mts. Al-Qadir Menemeng dengan jumlah 23 siswa yang dipilih secara purposive sampling.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes tertulis, sedangkan instrument penelitian ini berupa silabus dan RPP, dan Media pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas dan uji non parametric Wilcoxon. Langkah penelitiannya yang pertama menetapkan masalah, membuat RPP, membuat soal pretest-posttest, validasi soal kemudian setelah valid baru dilakukan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Hasil Belajar Siswa Sebelum Treatment (Pretest)

Nilai pretest pada kelas VII dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 1.
Hasil Nilai Pretest Siswa Kelas VII

Jumlah siswa	23
Nilai rata-rata	64,35
Nilai maksimum	80
Nilai minimum	40
varians	137,62
Standar deviasi	11,73

Berdasarkan table 3.1 di atas, terdapat

jumlah sampel 23 siswa dengan nilai rata-rata 64,35, nilai maksimum 80, nilai minimum 40, varians 11,73, dan standar deviasi 137,62.

3.2 Analisis Hasil Belajar Siswa Sesudah Treatment (Posttest)

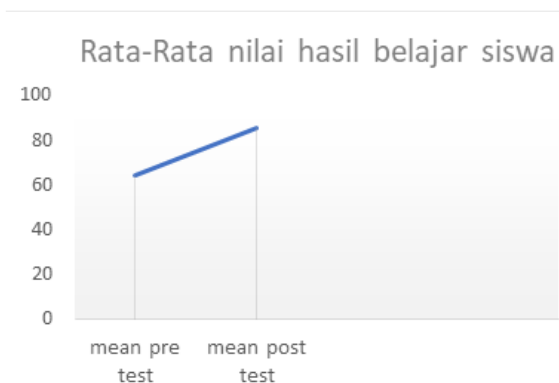
Nilai posttest pada kelas VII dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 2.
Hasil Nilai Pretest Siswa Kelas VII

Jumlah siswa	23
Nilai rata-rata	85,22
Nilai maksimum	95
Nilai minimum	75
varians	29,30
Standar deviasi	5,41

Berdasarkan table diatas, terdapat jumlah sampel 23 siswa dengan nilai rata-rata 85,22, nilai maksimum 95, nilai minimum 75, varians 29,30, dan standar deviasi 5,41.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan seperti dalam grafik berikut ini :



Grafik 1. Kenaikan nilai rata-rata hasil belajar

Dari diagram garis di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) proses pembelajaran mengalami peningkatan. Itu artinya penggunaan model pembelajaran Team Game Tournament dengan media MOTUL sangat efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VII Mts.Al Qadir Menemeng tahun ajaran 2022/2023.

Peningkatan hasil belajar ini dikarenakan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media MOTUL membuat siswa merasa termotivasi dengan inovasi model pembelajaran yang baru, sehingga materi pembelajaran yang dibahas lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu juga, dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media MOTUL siswa terlibat

langsung dalam proses pembelajaran dalam melakukan eksperimen dengan Langkah yang terarah dan terstruktur. Siswa juga mengerjakan tugas lebih mudah dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan bebas mengekspresikan diri karena dengan model pembelajaran ini tidak terpaku kepada guru, melainkan siswa yg berperan aktif.

Hal ini diperkuat dengan teori Bruner yang menyatakan bahwa belajar matematika dikatakan berhasil jika proses pengajarannya di arahkan kepada konsep-konsep dan struktur-struktur yang terbuat dalam pokok bahasan yang diajarkan. Hasil penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yunita, K.D, (2019) dengan judul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis kearifan local Trihita Karana terhadap hasil belajar. Hasil penelitiannya membuktikan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan siswa yang di ajar dengan model pembelajaran konvensional.

Selain itu, ada juga hasil penelitian dari Mustika, M. (2020) dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam upaya meningkatkan aktifitas dan hasil belajar fisika. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan skor rata-rata aktifitas belajar siswa dari 64,00 (cukup aktif) menjadi 84,05 (sangat aktif), dan respon siswa terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat positif.

Hal ini sesuai dengan pendapat Kurniasih (2010), TGT adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 5-6 orang, dimana semua siswa ikut berpartisipasi sebagai perwakilan dari tim mereka.

Menggunakan media MOTUL dalam proses pembelajaran, dapat menggiring pola pikir siswa dari yang konkret, semi abstrak, dan kemudian pikiran siswa dapat berkembang secara abstrak sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan lebih mudah dalam memahami konsep operasi hitung bilangan bulat.

Hal ini sesuai dengan Suraya (2012) yang mengatakan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mampu membantu proses

belajar mengajar untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, serta dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Berdasarkan pembahasan diatas menunjukan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media MOTUL terbukti sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan nilai rata-rata yaitu dari 64,35 menjadi 85,22. Itu artinya model pembelajaran kooperatif tipe Time Game Tournament dengan menggunakan media MOTUL pada operasi hitung bilangan bulat efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cahaya karlina, (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Muhammadiyah Gerso. Skripsi.pendidikan ilmu pengetahuan social. Skripsi.fakultas keguruan dan ilmu pengetahuan Universitas Ahmad Dahlan.
- [2] Zakia Amni & Hadi K, (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. Jurnal inovasi pendidikan kimia. Vol. 15 (2), 2840-2848.
- [3] Supriatin & Caswita, (2015). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. Jurnal pendidikan matematika. Vol. 3 (5).
- [4] Agus Made & Wayan Rao, (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 5 (2).