

Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dengan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Himpunan

The Effectiveness of the Team Game Tournament (TGT) Cooperative Learning Model with Question Card Media to Improve Learning Outcomes of Collection Materials

Nilia Herina Herpian^{1)*}, Sudirman²⁾, Saiful Fadli³⁾

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Qamarul Huda Badaruddin Bagu
Email: ¹Nilalahe99@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine whether the cooperative learning model of the Team Game Tournament (TGT) type with question card media is effective on student learning outcomes. The population in this study were all students of class VII MTs. Qamarul Huda Bagu. Determination of the sample using purposive sampling, the research sample consisted of 26 students for the experimental class and 26 students for the control class. Collecting data using a test instrument in the form of a description of the pretest and posttest. Data analysis was carried out using the Paired Sample T test using IBM SPSS Statistics version 26 software. The results showed that there was a significant difference ($p < 0.05$) between the TGT type cooperative learning model and the question card media on learning outcomes in the set material compared to the conventional type of learning model. lectures, where the average student learning outcomes in the TGT type cooperative learning model with question card media is higher, namely 81.08 when compared to the average student learning outcomes using conventional type learning with the lecture method, which is 69.35. The increase in learning outcomes shows that the Normal Gain (N-Gain) value in the experimental class is included in the high category, namely 0.74 while the N-Gain value in the control class is in the medium category, namely 0.63 meaning that the TGT type cooperative learning model with question card media is more effective on learning outcomes. on the set material compared to conventional learning models.*

Keywords: *learning models, TGT, question cards, learning outcomes*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dengan media kartu soal efektif terhadap hasil belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs. Qamarul Huda Bagu. Penentuan sampel menggunakan Purposive Sampling, sampel penelitian terdiri dari 26 siswa untuk kelas eksperimen dan 26 siswa untuk kelas kontrol. Pengambilan data menggunakan instrumen tes berupa uraian pada pretest dan posttest. Analisis data dengan uji Paired Sample T test menggunakan software IBM SPSS Statistik versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan secara signifikan ($p < 0.05$) model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu soal terhadap hasil belajar pada materi himpunan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional tipe ceramah, dimana rata-rata hasil belajar siswa pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu soal lebih tinggi yaitu 81,08 jika dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran tipe konvensional metode ceramah yaitu 69.35. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai Normal Gain (N-Gain) pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori tinggi yaitu 0.74 sedangkan nilai N-Gain pada kelas kontrol termasuk kategori sedang yaitu 0.63 artinya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu soal lebih efektif terhadap hasil belajar pada materi himpunan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.*

Kata kunci: *model pembelajaran, TGT, kartu soal, hasil belajar*

1. PENDAHULUAN

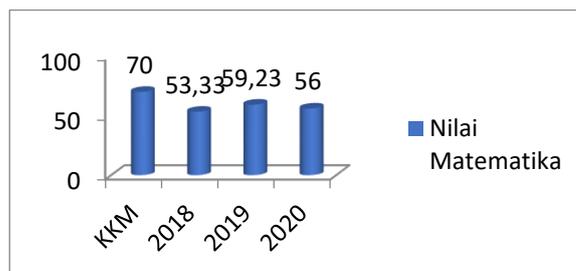
Salah satu diantara masalah besar dalam pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata prestasi belajar. Masalah lainnya yakni pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi peran guru (*teacher centered*). Guru lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai objek dan bukan sebagai subjek dalam pembelajaran. Kurangnya kesempatan yang diberikan oleh pendidikan kita kepada peserta didik dalam berbagai macam mata pelajaran, belum memanfaatkan *quantum learning* untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kreatif, objektif, dan holistik (menyeluruh) sebagai salah satu paradigma menarik dalam pembelajaran, serta kurang memperhatikan ketuntasan belajar secara individual (Mulyono, 2012).

Untuk mempermudah dalam memahami materi pembelajaran harus ditunjang dengan media dan metode pembelajaran yang tepat, salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran akan lebih efektif diterapkan dengan bantuan media pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media kartu soal.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahmawati & Vembriliya (2017) menunjukkan bahwa efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 4 Keputran A Yogyakarta sangat tinggi bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Gunarta (2018) menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* (kartu soal) dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD di gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 02 Juni 2021 menemukan masih rendahnya hasil belajar matematika pada materi himpunan hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Gambar 1.1 Grafik Rata-Rata Nilai Materi Himpunan Tiga Tahun Terakhir

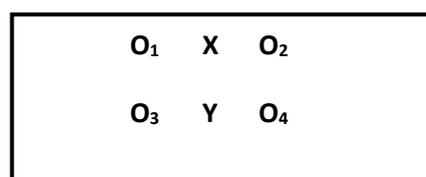


Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Himpunan

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan *pretest-posttest control group design*.

Gambar 2.1 Desain Penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*



Keterangan:

O₁ dan O₂: Rata-Rata Nilai pretes dan postes kelas eksperimen

O₃ dan O₄: Rata-Rata Nilai pretes dan postes kelas kontrol

X: perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan media kartu soal.

Y: perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII MTs. Qamarul Huda Bagu, Jalan Badaruddin, Desa Bagu, Kecamatan Pringgarata, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Agustus sampai dengan bulan September 2021. Populasi semua siswa kelas VII MTs Qamarul Huda Bagu yang berjumlah 189 siswa. Sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-B sebagai kelas kontrol masing-masing dengan jumlah siswa 26 orang. teknik pengambilan sampel yaitu dengan menggunakan *Purposive Sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes dan dokumentasi, sedangkan instrumen penelitian ini berupa Silabus, RPP, Tes untuk mengukur hasil belajar dan Media pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan program IBM SPSS versi 26 for windows. Prosedur penelitiannya adalah dimulai dengan membuat perangkat pembelajaran, validasi perangkat pembelajaran, uji coba perangkat ketika perangkatnya sudah valid maka baru dilakukan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Sebelum Treatment (Pretest)

Dari hasil analisis deskriptif, berikut ini merupakan data yang menunjukkan analisis hasil belajar matematika kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kelas VII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-B sebagai kelas kontrol sebelum treatment, yang disajikan pada tabel 3.1 di bawah ini:

Tabel 3.1 Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol sebelum Treatment

Deskripsi Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Siswa	26	26
Nilai Minimum	26	20
Nilai Maksimum	76	70
Rata-Rata	47.77	41.23
Standar Deviasi	17.219	13.237

Berdasarkan tabel 3.1 diatas, pada kelas eksperimen terdapat jumlah sampel sebanyak 26 peserta didik, dengan nilai minimum 26, nilai

maksimum 76, rata-rata 47.77, standar deviasi 17.219. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat jumlah sampel 26 peserta didik, dengan nilai minimum 20, nilai maksimum 70, rata-rata 41.23, standar deviasi 13.237

3.2 Analisis Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Sesudah Treatment (Posttest)

Tabel 3.2 Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Sesudah Treatment

Deskripsi Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Siswa	26	26
Nilai Minimum	63	60
Nilai Maksimum	93	86
Rata-Rata	81.08	69.35
Standar Deviasi	9.359	8.635

Berdasarkan tabel 3.2 diatas pada kelas eksperimen terdapat jumlah sampel sebanyak 26 peserta didik, nilai minimum 63, nilai maksimum 93, rata-rata 81.08, standar deviasi 9.359. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat jumlah sampel 26 peserta didik, nilai minimum 60, nilai maksimum 86, rata-rata 69.35, standar deviasi 8.635.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa materi himpunan sebelum dilakukan pembelajaran model *Team Game Tournament* (TGT) menggunakan media kartu soal dengan setelah dilakukan pembelajaran model *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media kartu soal. Artinya, penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan media kartu soal terhadap hasil belajar siswa materi himpunan lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada kelas VII MTs Qamarul Huda Bagu Tahun Pelajaran 2021/2022.

Hal ini terjadi dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan media Kartu Soal melibatkan peranan langsung peserta didik dalam mendalami materi himpunan dengan cara terlibat langsung

melakukan eksperimen dengan langkah-langkah yang terarah dan terstruktur seperti dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dan dapat menjadikan siswa lebih bertanggung jawab.

Selain itu juga dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan media Kartu Soal terdapat kerja sama antar anggota kelompok yang heterogen artinya ada perbedaan yang terdiri dari kemampuan peserta didik, sehingga peserta didik tertarik, merasa senang dalam belajar dan peserta didik terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan pendapat David W Johnson, *et.al.*(2010) bahwa pembelajaran tipe TGT adalah pembelajaran dalam tim dan saling bekerja sama dalam kelompok dengan menggunakan *tournament* akademik menggunakan *game* dan sistem kemajuan individu, dimana semua siswa ikut berpartisipasi didalam beberapa *game* sebagai perwakilan dari tim mereka.

Selain itu dengan pemanfaatan media kartu soal peserta didik terlihat lebih aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran, berpikir aktif dan kritis di dalam belajar dan secara inovatif dapat menemukan cara atau pembuktian teori matematika, karena peserta didik bisa secara langsung mengamati dan melakukan pembelajaran dengan media kartu soal. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik memungkinkan peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya sendiri hal ini merupakan kondisi yang harus diusahakan guru.

Hal ini sesuai dengan Indriani (2019) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Model pembelajaran konvensional menggunakan ceramah, kurang efektif dibandingkan dengan TGT karena pembelajaran konvensional dengan ceramah cenderung siswa menjadi lebih pasif, menyimak dan mencatat

karena hanya menerima apa yang diberikan pendidik tanpa adanya kreativitas diri.

Berdasarkan pembahasan diatas menunjukkan bahwa perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu soal terbukti lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional tipe ceramah dimana pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu soal peningkatan hasil belajarnya lebih signifikan atau lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran konvensional tipe ceramah.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian yang telah dilakukan di kelas VII-A dan kelas VII-B MTs Qamarul Huda Bagu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu soal lebih efektif terhadap hasil belajar pada materi himpunan, dimana rata-rata hasil belajar siswa lebih tinggi yaitu 81,08 jika dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran tipe konvensional metode ceramah yaitu 69,35.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gunarta. I. Gd, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja", Vol 1 No 2, 2018.
- [2] Indriyani.L. Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa.Prodi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Banten, Indonesia.Jurnal.Vol. 2, No. 1, 2019.
- [3] Johnson, D. W. *et. al.* Colaboratif Learning: Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersama (Alih Bahasa: Narulita Yusron). Bandung: PT Nusa Media, 2012.
- [4] Rahmawati.L & Febriliya. Z. A. Efektivitas Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD. Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.Jurnal Ilmu kependidikan.Vol.1. No.2, 2017.