



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah SMAS Al-Manar Medan T.P 2021/2022

Renisa Harni Siregar^{1*}, Elia Putri²

Fakultas FKIP, Pendidikan Fisika Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Medan, Sumatera

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui skor hasil belajar fisika siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *powerpoint* dan skor hasil belajar fisika siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran langsung serta mengetahui adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar fisika dengan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi di kelas X SMAS Al-Manar Medan tahun pelajaran 2021/2022. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPA SMAS Al-Manar Medan yang terdiri dari 4 kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *random sampling* (acak) dengan jumlah sampel penelitian 2 kelas yaitu X-IPA 1 sebagai kelas eksperimen berjumlah 33 orang dan X-IPA 3 sebagai kelas kontrol berjumlah 33 orang. Tes hasil belajar 30 item berbentuk pilihan berganda dengan 4 alternatif jawaban dan pengujian hipotesis menggunakan uji t. Dari analisis data diperoleh skor rata-rata kelas eksperimen sebesar 22,03 dengan standar deviasi 6,14 dan skor rata-rata kelas kontrol sebesar 18,30 dengan standar deviasi 7,95. Pada uji normalitas untuk kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,109 < 0,154$ dan pada kelas kontrol $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,152 < 0,154$ maka kedua kelas tersebut memiliki data berdistribusi normal. Pada uji homogenitas data kedua sampel diperoleh $F_{hitung} \leq F_{tabel} = 1,131 < 5,05$ maka kedua sampel berasal dari sampel yang homogen. Hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,133 > 1,997$ sehingga H_0 diterima. Dengan demikian penelitian ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dengan media *powerpoint* terhadap hasil belajar fisika siswa di SMAS Al-Manar Medan.

ARTICLE HISTORY

Submitted 01 Desember 2022

Revised 08 Desember 2022

Accepted 15 Desember 2022

KEYWORDS

Media Pembelajaran; Teams Games Tournament; Hasil Belajar Fisika.

CITATION (APA 6th Edition)

Siregar, R.H., Putri, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Smas Al-Manar Medan T.P 2021/2022T. *Keguruan: Jurnal Penelitian, Pemikiran dan Pengabdian*. 10(2), 31-36.

*CORRESPONDANCE AUTHOR

renisaharnisiregar@umnaw.ac.id

PENDAHULUAN

Guru memiliki peranan yang paling penting dalam kegiatan pembelajaran. Guru berperan dalam mentransfer ilmu pengetahuan juga membantu siswa agar memiliki kompetensi yang sesuai dengan kurikulum. Guru harus memiliki wawasan yang luas, keterampilan dalam mengelola kelas, mentransfer ilmu dalam menguasai teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran (Subekha, 2019).

Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan Indonesia, salah satunya dengan mewajibkan belajar pendidikan dasar selama 9 tahun (Wajar Dikdas 9 tahun). Selain mewajibkan pendidikan dasar 9 tahun, pemerintah juga melakukan pembaharuan kurikulum, seperti pembaharuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau Kurikulum 2006 menjadi Kurikulum 2013 (Kurtilas), kemudian yang terbaru adalah Kurikulum 2013 yang telah direvisi tahun 2016. Hal tersebut dilakukan sebagai usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia. Salah satu penentu tercapainya tujuan kurikulum adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah.



Kegiatan pembelajaran Kurikulum 2013 peserta didik diarahkan untuk melakukan kegiatan belajar yang meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi atau menganalisis, serta mengomunikasikan apa yang sudah ditemukannya dalam kegiatan analisis (Kemendikbud, 2016). Sementara pendidik atau guru berperan sebagai fasilitator (Sugama, 2018).

Fisika sebagai salah satu bagian dari Sains berperan penting dalam membentuk siswa yang berkualitas. Fisika merupakan pengetahuan, gagasan dan konsep yang diperoleh dari pengalaman melalui proses ilmiah. Fisika berkaitan dengan aspek produk, proses ilmiah, dan sikap. Konsep-konsep serta teori dan hukum fisika merupakan produk yang diperoleh melalui proses ilmiah seperti melakukan pengukuran, percobaan, dan diskusi yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan tersebut (Agustina, 2020).

Siswa merasa fisika merupakan pelajaran yang sulit serta penuh dengan rumus-rumus, banyaknya materi pelajaran yang harus dihafalkan, kurangnya motivasi dari dalam diri siswa untuk mempelajari fisika, serta ketidaktepatan model, metode, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga kegiatan pembelajaran terasa jenuh dan membosankan. Walaupun ilmu dasar, banyak dari siswa yang kurang berminat dengan pelajaran fisika. Ini disebabkan siswa yang kesulitan dalam memahami konsep-konsep pelajaran fisika ketika proses pembelajaran langsung. Gagese, Wahyono, Kendek (2018) dalam Zulherman.

Berdasarkan pengalaman selama menjadi guru IPA Fisika di SMAS AL-MANAR Medan bahwa prestasi belajar IPA Fisika siswa disekolah tersebut rendah. Rendahnya prestasi belajar di kelas tersebut diduga karena guru secara aktif menjelaskan materi, memberi contoh, dan latihan sedangkan siswa hanya mendengar, mencatat, dan mengerjakan latihan. Pembelajaran seperti itu kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan, membentuk, dan mengembangkan pengetahuannya sendiri dan pembelajaran tersebut kurang mampu menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa dan sangat membosankan. Selain itu, kecil sekali peluang terjadinya proses sosial antar siswa yaitu hubungan siswa satu dengan siswa lainnya dalam rangka membangun pengetahuan bersama, untuk itu perlu dilakukan perubahan model dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang berpijak pada pandangan konstruktivis adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada para siswa melaksanakan kegiatan bersama (Agustina, 2020).

Teams Games Turnament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kejasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Terdapat empat tahap TGT yaitu mengajar, belajar kelompok, tunamen/perlombaan, dan penghargaan kelompok. Dengan penerapan pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan kompetensi kognitif dan sosial lebih mudah tercapai.

Faktor ketepatan guru dalam memilih cara pengajaran sangat berpengaruh terhadap kesenangan dan penguasaan siswa pada materi pelajaran fisika. Salah satu upaya yang mungkin dilakukan guru adalah penggunaan media pembelajaran serta mampu mengaitkannya dalam pembelajaran fisika, media merupakan sebuah alat pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh setiap guru ketika ingin melaksanakan proses belajar mengajar, karena jika dalam sebuah pembelajaran tidak ada pengembangan dalam penggunaan media maka proses belajar mengajar akan menjadi monoton dan tidak menyenangkan, bahkan siswa cenderung malas mengikuti pembelajaran. Jika hal itu terjadi sudah bisa dipastikan kegagalan proses belajar mengajar telah gagal.

Menghadapi era digital seorang guru harus benar-benar mampu menggunakan berbagai macam multi media dalam pembelajaran, guru tidak diperkenankan hanya menggunakan lembar kerja siswa saja ketika mengajar. Di era ini guru banyak menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti internet atau memanfaatkan microsoft powerpoint sebagai media ketika ingin menyampaikan materi kepada siswa (Muthoharoh, 2019). Salah satu media pembelajaran yang dianggap mudah digunakan oleh pengajar adalah microsoft powepoint (H. Heri Istiyanto di <http://istiyanto.com/>) dalam Sugama, (2018). Dikatakan bahwa microsoft powerpoint merupakan perangkat lunak yang mudah dan sering digunakan untuk membuat media pembelajaran. Dalam Powerpoint terdapat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif dan lebih menyenangkan. Pada dasarnya, aplikasi microsoft powerpoint berfungsi untuk membantu guru dalam menyajikan presentasi. Aplikasi powerpoint menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik.

Begitu juga dengan adanya fasilitas : front picture, sound dan effect dapat dipakai untuk membuat slide yang bagus. Bila produk slide ini disajikan, maka para pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang akan kita sampaikan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian Quasi Eksperimen. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok pertama yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran Team Games Tournamanet dengan media Microsoft Power Point disebut sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelompok lain yangdiberi perlakuan model pembelajaran langsung disebut sebagai kelompok kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAS Al-Manar Medan pada Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 4 kelas dengan jumlah siswa 132 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik random sampling. Sampel dalam penelitian ada dua kelas yaitu kelas eksperimen X IPA 1 dengan jumlah 33 siswa diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan media Powerpoint dengan materi Usaha Energi, dan kelas kontrol X IPA 3 dengan jumlah 33 siswa menggunakan model pembelajaran langsung dengan materi Usaha Energi.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yakni tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian dan tahap akhir penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes berupa soal pilihan ganda dan instrumen nontes berupa angket respon siswa dan lembar observasi aktifitas siswa. Teknik yang digunakan pada untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah Dokumentasi, tes dan observasi.

Teknik analisis data adalah adalah proses meyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksikan, mengorganisasikan secara sistematis dan rasional untuk menampilkan bahan-bahan yang dapat digunakan untuk menyusun jawaban terhadap suatu tujuan penelitian. Teknis analisis data dengan menggunakan Uji persyaratan data terdiri dari normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dlakukan di sekolah SMAS Al-Manar Medan diperoleh data yang merupakan skor mentah dari hasil belajar fisika SMA dikelas sampel. Skor-skor tersebut harus dianalisis terlebih dahulu agar dapat menemukan hasil penelitian.

Tabel 4.1 Skor Hasil Belajar Siswa kelas Eksperimen dan kelas krontrol

No	Eksperimen	Skor	Kontrol	Sekor
1	A	28	A	23
2	B	26	B	8
3	C	11	C	12
4	D	29	D	25
5	E	28	E	29
6	F	13	F	15
7	G	26	G	27
8	H	30	H	22
9	I	18	I	9
10	J	11	J	7

11	K	26	K	28
12	L	28	L	25
13	M	20	M	9
14	N	14	N	28
15	O	16	O	9
16	P	21	P	26
17	Q	28	Q	29
18	R	17	R	10
19	S	18	S	10
20	T	22	T	13
21	U	29	U	29
22	V	26	V	24
23	W	28	W	15
24	X	23	X	8
25	Y	25	Y	25
26	Z	30	Z	27
27	A	15	A	13
28	B	10	B	20
29	C	29	C	10
30	D	20	D	27
31	E	19	E	12
32	F	18	F	9
33	G	25	G	21
Jumlah		727		604
Rata-rata		22,03		18,30
Standar Deviasi		6,14		7,95

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa data kelompok eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 22,03 dengan standar deviasi sebesar 6,14. Sedangkan data kelompok kontrol diperoleh rata-rata 18,30 dengan standar deviasi sebesar 7,95.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas kelompok eksperimen diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,109 < 0,154$) ini membuktikan bahwa data kelompok eksperimen berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas kelompok kontrol diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,152 < 0,154$) ini membuktikan bahwa data kelompok kontrol berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas Nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ ($1,131 < 5,05$), ini berarti H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan data varians kedua populasi homogen.

Salah satu teknik analisis statistik untuk menguji rata-rata uji t (test) menggunakan rumus uji-t berpasangan (tidak bebas). Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh harga t_{table} dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan ($dk = n_1 + n_2 - 2$ atau $33 + 33 - 2 = 64$). Sehingga diperoleh harga t_{tabel} sebesar 2,008. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ $2,133 > 1,997$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih baik dari rata-rata kelas kontrol.

Penelitian ini dilakukan di SMA Swasta Al-Manar Medan yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen (X-1) dan kelas Kontrol (X-3). Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran Langsung. Sebelum diberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas tersebut, kedua kelas tersebut diberikan pretest terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Adapun nilai rata-rata pretest dan posttest untuk kelas eksperimen yaitu 22,03 dan untuk kelas kontrol yaitu 18,30. Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya peserta didik diberikan pembelajaran dengan cara yang berbeda namun pada tema yang sama yaitu pada materi usaha dan energi diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament pada kelas eksperimen dan metode pembelajaran langsung pada kelas kontrol. Berdasarkan rata-rata dari kedua kelas, terlihat bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai posttest kelas kontrol, dengan menggunakan Uji t diperoleh bahwa nilai sig. (2-tailed) pada kelas eksperimen $0,000 < 0,05$ yaitu terdapat pengaruh pada perlakuan di kelas eksperimen maka, H_a diterima dan H_0 ditolak pada taraf $\alpha = 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament pada Pembelajaran Fisika di SMAS Al-Manar Medan. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament merupakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik pada Mata Pelajaran Fisika.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis data dan pengujian hipotesis dari pengolahan data maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media powerpoint sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi. Hasil angket respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media powerpoint menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media powerpoint dalam proses pembelajaran fisika pada materi usaha dan energi secara keseluruhan memperoleh hasil keseluruhan dalam kategori baik. Terdapat perbedaan nilai hasil belajar pada kelas kontrol dan eksperimen setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut: Kepada siswa hendaknya bersemangat dan bekerjasama dengan guru untuk melatih kemampuan dalam proses pembelajaran agar tercapainya hasil belajar yang lebih baik. Kepada sekolah agar dapat menjadi bahan pertimbangan kedepannya dalam menerapkan model yang bervariasi agar siswa lebih tertarik untuk memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat. Kepada peneli selanjutnya agar dapat membuat skripsi ini menjadi referensi untuk mengembangkan penelitian dalam bidang pendidikan.

REFERENSI

Amni Zakia. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Time Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. UIN Mataram <http://journal.unnes.ac.id>. Diakses pada tanggal 12 Februari 2022 pukul 08.45 WIB.

Ardiningsih Yustika. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Kartu Jodoh Terhadap Hasil Belajar Siswa. FST UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta <https://digilib.uin-suka.ac.id>. Diakses pada tanggal 04 Februari pukul 13.51 WIB.

Arikunto, Suharsimi. 2013. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Hidayati Miftahul. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) Berbantuan Media Permainan Kartu UNO terhadap Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA. UNY <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/49262>. Diakses pada tanggal 15 Maret 2022 pukul 20.23 WIB.

Jiwangga Eling, Hidayati. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Fisika Siswa. (Jurnal). UST Yogyakarta. Vol 4, No.1 <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/COMPTON/article/view/1385>. Diakses pada tanggal 22 Maret 2022 pukul 12.20 WIB.

Putri. Dinda Giriana. (2021) Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Quipper School Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Swasta Istiqal Deli Tua T.P 2020/2021 Pada Masa Pandemi Covid-19. (skripsi). FKIP, Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan.

Rohani. (2019). Media Pembelajaran. (DIKTAT). UIN Sumatera Utara <https://repository.uinsu.ac.id>. Diakses pada tanggal 20 Februari 2022 pukul 16.25 WIB.

Subekha. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Plickers Terhadap Hasil Belajar Siswa. UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta <https://repository.uinjkt.ac.id>. Diakses pada tanggal 04 Februari 2022 pukul 12.25 WIB.

Sugama Rafi. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. (SKRIPSI). FKIP UNPAS, Bandung <https://repository.unpas.ac.id>. Diakses pada tanggal 06 Maret 2022 pukul 22.15 WIB.

Sugioyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2018). Metode Penelitian Kuantitatif Dan R & D Bandung Penelitian :Alfabeta.

Yuniarti Indah. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) Menggunakan Kartu Domino terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. UIN STS Jambi <http://repository.uinjambi.ac.id>. Diakses pada tanggal 25 Maret 2022 pukul 11.45 WIB.