

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA YANG DIAJARKAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* DAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENTS* (Studi Komparasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Saparua Dalam Pembelajaran Matematika Materi Segiempat)

Dessy Margaretha Latuny¹, Wilmintjie Mataheru², Darma Andreas Ngilawajan^{3*}

^{1,2,3}) Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Pattimura

email: dngilawajan@fkip.unpatti.ac.id

*) *Corresponding Author*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat perbandingan hasil belajar antara dua kelompok siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement Division (STAD) dan Team Games Tournament (TGT).

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan tipe penelitian eksperimen. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Data penelitian ini dianalisis dengan menggunakan uji beda rata-rata atau uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Saparua yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) pada materi segiempat. Hal ini dapat ditunjukkan dengan uji perbedaan pada SPSS nilai *Sig. (2-tailed)* lebih besar dari α yakni 0,153 lebih besar dari 0,05.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Student Team Achievement Division* (STAD), *Team Games Tournaments* (TGT), Segiempat.

ABSTRACT

This research intended to compare two cooperative learning models which are Student Team Achievement Division (STAD) and Team Games Tournament (TGT) that applied to two student groups.

This research is a qualitative research based on experiment research. Sampel was taken by using purposive sampling method, which is sampling technique based on certain consideration. Instrument which used in this research is test instrument. Research data analyzed by using t test. The result shows that there is no difference in students' achievement on group which taught by using Student Team Achievement Division (STAD) model and Team Games Tournament (TGT) model in learning rectangulars topic, and it shown in SPSS sig (2-tailed) is greater than α , which is 0.153 is greater than 0.05.

Key Words : Students' achievement, Student Team Achievement Division, Team Games Tournaments, Rectangulars

I. Pendahuluan

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Matematika juga memiliki peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia.

Russeffendi (Ratumanan & Matitaputty, 2017) memberi pendapat bahwa matematika timbul karena pikiran-pikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Soedjadi (Ratumanan & Matitaputty, 2017: 2) matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan.

Menurut Ratumanan (2015: 20), pengajaran matematika saat ini kurang memberikan perhatian pada aktifitas siswa. Guru terlalu mendominasi kegiatan belajar mengajar, guru bahkan ditempatkan sebagai sumber utama pengetahuan dan berfungsi sebagai pentransfer pengetahuan. Sebaliknya siswa diposisikan sebagai objek belajar, dikondisikan hanya untuk menunggu proses transformasi pengetahuan dari guru. Sehingga guru lebih mendominasi kelas dan siswa lebih cenderung pasif, akibatnya proses pembelajaran di kelas menjadi monoton dan tidak bermakna yang berdampak pada hasil belajar matematika.

Masalah yang ditemukan peneliti ketika melakukan observasi dan wawancara di SMP Negeri 1 Saparua tahun ajaran 2018/2019 tentang materi segiempat adalah siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa tidak dapat memahami materi dengan baik, sehingga siswa tidak dapat menyelesaikan soal segiempat yang diberikan guru. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran berlangsung masih ada siswa yang cenderung menerima saja apa yang disampaikan oleh guru, siswa terlihat pasif dan tidak serius dalam mengikuti pelajaran. Variasi mengajar yang dilakukan oleh guru dengan membentuk kelompok juga sangat sederhana, tidak merata dan kurang maksimal dalam pembagian setiap anggota kelompok.

Informasi awal yang peneliti dapatkan berdasarkan hasil analisis belajar siswa pada ulangan akhir semester di SMP Negeri 1 Saparua, diketahui bahwa materi segiempat merupakan salah satu materi yang belum maksimal dipahami oleh siswa. Hal ini terlihat dari ujian akhir semester dengan jumlah soal 10 pada materi segiempat (pengertian dan sifat, keliling, luas, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari) tentang pengertian dan sifat hanya 10 siswa yang menjawab dengan benar, sedangkan soal mengenai keliling segiempat hanya 8 siswa yang menjawab dengan benar, kemudian pada soal luas segiempat hanya 12 siswa yang menjawab dengan benar, dan pada soal mengenai penerapan hanya 5 siswa yang menjawab dengan benar dari jumlah siswa seluruhnya yaitu 30 siswa dalam kelas yang dianalisis. Hal ini berarti tidak sampai setengah dari seluruh siswa pada kelas tersebut yang mampu menjawab dengan benar atau mampu memahami materi segiempat (pengertian dan sifat, keliling, luas, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari) dengan baik.

Menurut Soleh (2010: 23), faktor-faktor yang menyebabkan tidak berhasilnya siswa dalam menyelesaikan soal antara lain: 1) Siswa tidak menangkap konsep matematika dengan benar. Siswa belum sampai ke proses abstraksi, masih dalam dunia kongkrit. Siswa baru sampai ke permasalahan instrumen, yang hanya tahu contoh-contoh tetapi tidak dapat mendeskripsikannya. Siswa belum sampai ke pemahaman aljabar, yang dapat menjelaskan hubungan antar konsep-konsep lain yang diturunkan dari konsep terdahulu yang belum dipahaminya. 2) Siswa tidak menangkap arti dari lambang-lambang. Siswa hanya dapat melukiskan atau mengucapkan, tanpa dapat menggunakannya. Akibatnya, semua kalimat matematika menjadi tidak berarti baginya, sehingga siswa memanipulasi sendiri lambang-lambang tersebut. 3) Siswa tidak memahami asal usul suatu prinsip. Siswa tahu apa rumusnya dan bagaimana menggunakannya, tetapi tidak tahu mengapa rumus itu digunakan. Akibatnya, siswa tidak tahu di mana atau dalam konteks apa prinsip itu digunakan. 4) Siswa tidak lancar menggunakan operasi dan prosedur. Ketidاكلancaran menggunakan operasi dan prosedur terdahulu mempengaruhi pemahaman prosedur selanjutnya. 5) Ketidاكلengkapan pengetahuan.

Sehubungan dengan faktor-faktor yang menyebabkan tidak berhasilnya siswa, maka perlu dilakukan suatu usaha agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, selain itu dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi secara maksimal. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai maksimal dan hasil belajar siswa meningkat.

Asmani (2016: 79) mengemukakan bahwa keberhasilan pendidikan ditentukan oleh banyak faktor, di antaranya guru memiliki keterampilan dalam proses pembelajaran. Hal ini berkaitan erat dengan kemampuan memilih model pembelajaran yang dapat mengantarkan keberhasilan bagi para siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat menjadi solusi agar siswa dapat

belajar lebih aktif dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa dapat menaruh perhatian penuh pada saat pembelajaran berlangsung.

(Shoimin, 2013: 45) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengelompokkan siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif ada berbagai tipe di antaranya model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin, Pada dasarnya pembelajaran ini menekankan pada aktivitas, dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Selain model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* terdapat model pembelajaran kooperatif lain, yang dapat membuat siswa tidak cenderung pasif dan lebih aktif dalam pembelajaran matematika pada materi segiempat, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, dan merupakan model pembelajaran pertama dari universitas John Hopkins. Slavin (2015), mengemukakan bahwa *Team Games Tournaments* adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Menurut Asma (2006: 54), model *Team Games Tournaments* adalah suatu model pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru. Sebagai ganti tes tertulis siswa akan bertemu di meja turnamen. Model pembelajaran ini, diharapkan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika akan meningkat sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) karena aktivitas, dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal, sedangkan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Menurut Huda (2011: 117), dengan *Team Games Tournaments* siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok yang memiliki kemampuan setara, membuat *Team Games Tournaments* terasa lebih baik dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran tradisional pada umumnya.

Peneliti memilih dua model pembelajaran karena memiliki banyak kesamaan tetapi *Team Games Tournaments* menambahkan dimensi kegembiraan dengan mengganti kuis pada *Student Teams Achievement Divisions* menjadi permainan atau turnamen, dan juga Huda (2011: 116), mengemukakan bahwa penerapan *Team Games Tournaments* mirip dengan *Student Teams Achievement Divisions* dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya jika *Student Teams Achievement Divisions* fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, maka *Team Games Tournaments* umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja.

Mengacu pada uraian pendahuluan yang telah dijabarkan, maka ada 2 hal yang menjadi tujuan dari penelitian, yaitu: 1) untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Saparua yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi segiempat. 2) untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Saparua yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division*

(STAD) dan yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) pada materi segiempat.

II. Metode Penelitian

Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan desain penelitian *Pre and Post Test Group Design* yang termasuk dalam desain eksperimen, dimana akan dilihat hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT).

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Saparua, tahun ajaran 2019/2020, yang berjumlah 95 siswa, dan terbagi ke dalam 3 kelas.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII₁ dan siswa kelas VII₂, yang dilihat dari nilai rata-rata kelas yang nilainya hampir sama.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan maka instrumen penelitian yang digunakan adalah tes. Tes dilakukan dua kali, yaitu: (1) Tes awal adalah tes yang dilakukan sebelum pertemuan pertama dimulai dengan materi garis dan sudut. Tes awal dimaksudkan untuk memilih sampel dalam penelitian, dan sebagai tolak ukur untuk membagi kelompok dalam kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II agar kelompok yang dibagikan heterogen. (2) Tes akhir adalah tes yang dilakukan sesudah pertemuan terakhir dengan materi segiempat. Tes ini juga dilakukan secara bersamaan agar tidak terjadi pembocoran soal tes.

Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar (BA), dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berbeda untuk masing-masing kelas. Untuk kelas eksperimen 1 menggunakan RPP, BA, dan LKS yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), dan kelas eksperimen 2 menggunakan RPP, BA, dan LKS yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Pelaksanaan pembelajaran pada masing-masing kelas, dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan, sebelum pertemuan pertama, akan dilakukan tes awal, dan setelah pertemuan keempat selesai, maka akan dilakukan tes akhir.

III. Hasil & Pembahasan

Analisis Statistik Deskriptif

Sebelum proses pembelajaran dilakukan pada kedua kelas, terlebih dahulu diberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Hasil tes awal siswa dari kedua kelas disajikan sesuai dengan penilaian acuan patokan (PAP):

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Tes Awal

Kualifikasi	Hasil Belajar	Jumlah Siswa	
		Kelas Eksperimen I	Kelas Eksperimen II

Baik Sekali	> 90	1	0
Baik	$75 < x \leq 90$	11	7
Cukup	$60 < x \leq 75$	13	15
Kurang	$40 < x \leq 60$	7	10
Gagal	$x \leq 40$	0	0

Dari Tabel 1. kelas eksperimen I terdapat 1 siswa yang termasuk dalam kualifikasi Baik sekali sedangkan kelas eksperimen II terdapat 0 siswa, untuk kualifikasi Baik untuk kelas eksperimen I terdapat 11 siswa dan kelas eksperimen II terdapat 7 siswa, pada kualifikasi Cukup kelas eksperimen I terdapat 13 siswa dan kelas eksperimen II terdapat 15 siswa, selanjutnya pada kualifikasi kurang kelas eksperimen I terdapat 7 siswa dan kelas eksperimen II terdapat 10 siswa, dan pada kualifikasi gagal kelas eksperimen I terdapat 0 siswa dan kelas eksperimen II terdapat 0 siswa. Berikut disajikan nilai rata-rata hasil belajar kedua kelas sebagai berikut:

Tabel 2. Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Tes Awal

Kelas	Rata – Rata
Eksperimen I	70.78
Eksperimen II	66.5

(Diambil dari output SPSS 20.0)

Dari Tabel 2 tersebut, nilai rata-rata kelas eksperimen I lebih tinggi dari kelas eksperimen II. Setelah proses pembelajaran dilakukan pada kedua kelas, selanjutnya diberikan tes akhir untuk mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan siswa yang diberi perlakuan berbeda. Hasil belajar siswa dari kedua kelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini sesuai dengan penilaian acuan patokan (PAP) :

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Tes Akhir

Kualifikasi	Hasil Belajar	Jumlah Siswa	
		Kelas Eksperimen I	Kelas Eksperimen II
Baik Sekali	> 90	2	1
Baik	$75 < x \leq 90$	10	14
Cukup	$60 < x \leq 75$	9	15
Kurang	$40 < x \leq 60$	11	2
Gagal	$x \leq 40$	0	0

Dari Tabel 3. pada kelas eksperimen I terdapat 2 siswa yang termasuk dalam kualifikasi Baik sekali sedangkan kelas eksperimen II terdapat 1 siswa, untuk kualifikasi Baik untuk kelas eksperimen I terdapat 10 siswa dan kelas eksperimen II terdapat 14 siswa, pada kualifikasi Cukup kelas eksperimen I terdapat 9 siswa dan kelas eksperimen II terdapat 15 siswa, selanjutnya pada kualifikasi kurang kelas eksperimen I terdapat 11 siswa dan kelas eksperimen II terdapat 2 siswa. Dan pada kualifikasi gagal kelas eksperimen I terdapat 0 siswa dan kelas eksperimen II terdapat 0 siswa. Berikut disajikan nilai rata-rata hasil belajar kedua kelas sebagai berikut:

Tabel 4. Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Tes Akhir

Kelas	Rata – Rata
Eksperimen I	69.33

Eksperimen II	74.05
----------------------	-------

(Diambil dari output SPSS 20.0)

Dari Tabel 4. tersebut, nilai rata-rata kelas eksperimen II lebih tinggi dari kelas eksperimen I. Selanjutnya, pada bagian ini akan dijelaskan uji prasyarat analisa yang terdiri uji normalitas, uji homogenitas dan pengujian hipotesis.

Uji Prasyarat Analisa

1. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan data tes akhir dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu data karena dengan data yang berdistribusi normal maka data itu dapat dianggap dapat mewakili seluruh populasi yang ada. Uji normalitas yang digunakan adalah metode *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan SPSS versi 20.0 yang lakukan untuk kedua kelas eksperimen dan diperoleh hasilnya dan disajikan sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas ($\alpha=0,05$)

Kelas	Sig	Kesimpulan
Eksperimen I	0.2	Normal
Eksperimen II	0,147	Normal

(Diambil dari output SPSS 20.0)

Dari Tabel 5 pada kelas eksperimen I nilai *Sig* lebih besar dari $\alpha = 0.05$, yaitu 0.2, dan pada kelas eksperimen II, nilai *Sig* lebih besar dari $\alpha = 0.05$, yaitu 0.147. Hal ini berarti H_1 ditolak H_0 terima, dengan demikian dapat disimpulkan data yang diambil adalah sampel yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Selanjutnya untuk mengetahui bahwa kemampuan siswa dalam populasi itu benar-benar homogen, maka dilakukan perhitungan kesamaan varians dengan membandingkan varians kedua kelas. Adapun hasil yang diperoleh dapat ditunjukkan pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Homogen

Kelas	Sig	α	Kesimpulan
Eksperimen I,II	0.073	0.05	Terima H_0
	3	5	

(diambil dari *Ouput SPSS 20.0*)

Dari Tabel 6 nilai *Sig* lebih besar dari α yaitu 0.073 lebih besar dari 0.05, Hal ini berarti H_0 terima, sehingga dapat dikatakan varian kedua kelas adalah homogen, dengan demikian untuk menguji perbedaan menggunakan uji-t.

Pengujian Hipotesis

Setelah diketahui melalui uji prasyarat bahwa salah satu sampel yang diambil berdistribusi normal untuk kedua kelas maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Independent T-Test*. Hasil pengujian hipotesis dapat ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Pengujian Hipotesis

Kelas	Sig.	α	Kesimpulan
Eksperimen I dan Eksperimen II	0,131	0,05	Terima H_0

Dari Tabel 7 hasil uji hipotesis didapat nilai *Sig.* lebih besar dari α yakni 0,131 lebih besar dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa H_1 ditolak dan H_0 diterima yang menyatakan tidak ada perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Saparua yang diajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif STAD dan TGT Pada Materi Segiempat.

Pembahasan

Kegiatan pembelajaran pada masing-masing kelas dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dan ditambah 2 kali pertemuan untuk pemberian tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*post test*) bagi kedua kelas. Dalam proses pembelajaran, kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda yakni pada kelas eksperimen I diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* sedangkan untuk kelas eksperimen II diajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Kelas VII-1 dipilih sebagai kelas eksperimen I diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan kelas VII-2 dipilih sebagai kelas eksperimen II diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Proses Belajar dan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division*

Pada tahap penyampaian tujuan dan motivasi, guru memotivasi siswa dengan memberikan penjelasan tentang pentingnya mempelajari materi segiempat, kemudian pada tahap pembagian kelompok siswa di kelompokkan oleh guru dan dibagikan BA dan LKS, untuk diamati dan dimengerti. Pada tahap presentasi guru, di tahap ini guru akan menjawab pertanyaan dari murid yang belum memahami BA dan LKS yang dibagikan, dan siswa juga diminta untuk mengumpulkan informasi tambahan tentang segiempat.

Pada tahap kegiatan belajar dalam tim, siswa diminta untuk berdiskusi dan mengerjakan LKS yang telah diberikan. Pada tahap kuis (evaluasi) guru meminta siswa mengerjakan soal secara individu agar guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang didapat, hal ini didukung oleh Ratumanan dan Laurens (2011: 2) yang mengatakan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh melalui sebuah kegiatan belajar mandiri atau kegiatan belajar mengajar. Pada tahap terakhir yaitu penghargaan prestasi tim, guru akan memberikan penghargaan kepada tim yang memiliki skor tertinggi.

Proses Belajar dan hasil belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*

Pada tahap presentasi kelas, guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa, menyajikan materi, kemudian membagi siswa dalam kelompok, dan meminta siswa untuk untuk

mengerjakan LKS. Pada tahap permainan, guru membagi siswa dan mengarahkan siswa dalam game, dengan adanya game akan membuat siswa lebih aktif, karena salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Sudjana (2012) faktor dalam diri siswa itu sendiri yaitu perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, dengan adanya game dan tournament maka akan membuat siswa yang tadinya malas-malasan membuat mereka lebih santai dengan pembelajaran. Pada tahap turnamen biasanya dilakukan pada akhir pertemuan. Pada tahap terakhir yaitu penghargaan kelompok, guru akan memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai tertinggi dari hasil turnamen.

Perbedaan Hasil Belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* dengan tipe *Team Games Tournament*

Setelah memperoleh hasil tes akhir dari kedua kelas, maka dilakukan perhitungan statistik untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar melalui uji beda atau uji-t dengan bantuan SPSS, didapat nilai signifikan sebesar 0,131 lebih dari nilai $\alpha=0.05$, maka H_0 diterima atau tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Saparua yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement* (STAD) dan tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi segiempat.

Berdasarkan hasil belajar kedua kelas ini juga memberikan hasil yang berbeda, kelas yang diajarkan dengan model TGT lebih baik dibandingkan dengan kelas yang diajarkan dengan model STAD. Terlihat dari nilai rata-rata TGT sebesar 74.05 sedangkan untuk kelas STAD sebesar 69.33. Hal ini juga diperkuat dengan hasil belajar dari Syafrizal (2017) yang menyatakan bahwa kelas yang diajarkan dengan model TGT lebih baik dari pada kelas yang diajarkan dengan model STAD.

Penelitian yang menggunakan metode ilmiah tentu saja memiliki toleransi terhadap keraguan yang muncul atas sebuah pernyataan atau kesimpulan, memiliki kemauan untuk mempertanyakan segala sesuatu, keinginan untuk melakukan berbagai pengujian dan membuka kesempatan atas adanya pertentangan satu sama lain. dengan demikian, hasil penelitian terbuka untuk saling berbeda, saling mengkritik, bahkan saling bertantangan.

Kesimpulan

Mengacu pada pengujian hipotesis, dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Saparua yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dan yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) pada materi segiempat.

Referensi

- Ahmad, Susanto, 2013, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Asma, Nur, 2006, *Model Pembelajaran Kooperatif*, Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Jakarta
- Asmani, 2016, *Tips Efektif Cooperative Learning Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*, Jogjakarta: Dive Press
- Dimiyati & Mudjiono, 2013, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Huda, M, 2011, *Cooperatif Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Jopli, Z. P, 2014, *Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievements Division (STAD) Dengan Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di Kelas Viii MTSN 2 Kota Bengkulu*, Skripsi: Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Bengkulu

- Kusumawati, H, & Mawardi, 2016, Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Dan Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa, Artikel
- Purwanto, 2009, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Putri, R, A, D, *Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Diajar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievements Division dan Model Problem Based Learning di kelas VII SMP PAB 2 HELVETIA*, Skripsi: Jurusan Pendidikan Matematika, Medan
- Ratumanan, T, G, 2015, *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pencil Komunika
- Ratumanan, T, G, & Laurens, Th, 2011, *Evaluasi Hasil Belajar Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Surabaya: UNESA University Press
- Ratumanan, T, G, & Laurens, Th, 2015, *Penilaian Hasil Belajar Pada Tingkat Satuan Pendidikan edisi 3*. Surabaya: Pencil Komunika
- Ratumanan, T, G, & Matitaputty, C, 2017, *Belajar dan Pembelajaran Matematika*, Bandung, Alfabeta.
- Rusman, 2012, model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru, edisi kedua, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Shoimim, A. 2013. *Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Shoimim, A. 2014, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Sinaga, L, S, & Rajagukguk, W, 2014, Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Tipe Think Pair Share (TPS) di Kelas VIII SMP Negeri 2 Kotapinang, Skripsi: Pendidikan Matematika FMIPA Unimed Medan
- Slavin, R, 2015, *Cooperatif Learning: Teori, Riset, dan Praktik*, Bandung: Nusa Media
- Soleh, A. 2010. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Siswa*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Sudjana, N. 2012. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru
- Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus, 2013, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Syafrizal, 2017, *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Tipe Student Teams Achievements Division (STAD) pada Materi Bangun Datar Persegi di kelas VII MTs PAB 2 SAMPALI*. Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika FITK UIN-SU, Medan
- Trianto, 2010, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara
- Triyanti, L, 2014, *Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Model Pembelajaran Teams Assited Individualization (TAI) Pada Siswa Kelas VII SMP MUHAMMADIYAH SURUH*, Skripsi: Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UKSW, Salatiga
- Tukiran Taniredja & Hidayati Mustafidah, 2012, *Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta. <File:///C:/Users/ASUS%20X452C/Downloads/Documents/BAB%20III.Pdf> Diakses 16 Mei 2019
- Yasa, 2014, *Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika antara Kelompok Siswa yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Student Teams Achievements Division (STAD) di kelas VII MTS As-Sururon Sarimukti Pasirwangi*, Jurnal Pendidikan Matematika, STKIP Garut