PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HIMPUNAN

(Di kelas VII SMPN 1 Cibadak Kabupaten Lebak)

THE EFFECT OF THE COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE OF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* ON STUDENT LEARNING OUTCOMES ON ASSOCIATION MATERIALS

(In class VII SMPN 1 Cibadak Lebak Regency)

LINDA⁽¹⁾ dan MIA RUSMIATI⁽²⁾

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Syekh Manshur

Jalan Raya Labuan Km. 5 Kadulisung Pandeglang

Ponsel: 082111932159⁽¹⁾ dan 087820934271⁽²⁾

Surel: *linda90linda@gmail.com*⁽¹⁾

Surel: *mia.rusmiati197@gmail.com*⁽²⁾

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan pretest-posttest control grup design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMPN 1 Cibadak Kabupaten Lebak sebanyak 9 kelas dengan jumlah keseluruhan siswa adalah 280 siswa. Sampel pada penelitian ini dipilih 2 kelas dengan cara *purposive sampling* yaitu kelas VII-C (kelas eksperimen) dan VII-B (kelas control). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes, dalam bentuk soal uraian objektif sebanyak 5 soal. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan uji *Mann Whitney* dan SPSS 20.0. Adapun hasil *Post Test* pada kelas eksperimen yang diberikan pengajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* memperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada materi himpunan adalah sebesar 72,31. Sedangkan kelas kontrol yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional memperoleh hasil rata-rata sebesar 59,7. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Mann Whitney* diperoleh $Z_{hitung} = 2,21$ dan $Z_{tabel} = 1,645$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, maka $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ ($2,21 > 1,645$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kemudian sesuai pengujian menggunakan program SPSS 20.0 *Sig (2-tailed)* $0,017 <$ taraf signifikan ($0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari kedua pengujian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada materi himpunan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada materi himpunan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* berpengaruh pada hasil belajar siswa pada materi himpunan.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar, Himpunan

Abstract

This research is a quasi-experimental research with pretest-posttest control group design. The population of this study were all students of class VII at SMPN 1 CibadakLebak Regency as many as 9 classes with a total of 280 students. The

sample in this study was selected 2 classes by purposive sampling, namely class VII-C (experimental class) and VII-B (control class). The data collection technique in this study was carried out through tests, in the form of 5 objective description questions. The research data were analyzed using the Mann Whitney test and SPSS 20.0. The results of the Post Test in the experimental class which were given teaching with the Teams Games Tournament type of cooperative learning model obtained an average student learning outcomes on the set material of 72.31. Meanwhile, the control class taught by conventional learning methods obtained an average result of 59.7. Based on the results of hypothesis testing using the Mann Whitney test, it was found that $Z_{hitung} = 2.21$ and $Z_{table} = 1.645$ at the significant level $\alpha = 0.05$, then $Z_{count} > Z_{table}$ ($2.21 > 1.645$), then H_0 was rejected and H_1 was accepted. Then according to the test using the SPSS 20.0 Sig (2-tailed) 0.017 < significant level (0.05), then H_0 is rejected and H_1 is accepted. From these two tests, it can be concluded that student learning outcomes on set material using the Teams Games Tournament type of cooperative learning model are higher than student learning outcomes on set material using conventional learning methods. Thus the cooperative learning model type Teams Games Tournament has an effect on student learning outcomes on set material.

Keywords: Teams Games Tournament, Study Results, Association

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika dikelas hanya berpusat pada materi-materi yang diajarkan oleh guru, sehingga siswa hanya mendengarkan, merasa bosan dan sulit untuk memahami materi matematika. Dalam matematika objek dasar yang dipelajari cenderung abstrak sehingga membuat siswa cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran matematika di sekolah selama ini umumnya menggunakan metode ceramah dan penugasan. Hal ini menyebabkan siswa mengalami rasa jenuh, mengakibatkan siswa kurang motivasi belajar. Belajar akan lebih menarik apabila kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara variasi

dengan menggunakan model, metode, maupun media pembelajaran.

Hasil observasi di SMPN 1 Cibadak Kabupaten Lebak pada kelas VII, terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu siswanya mendengarkan dan guru menjelaskan, mengakibatkan proses belajar mengajar di kelas menjadi membosankan dan siswa sulit untuk memahami materi matematika yang disampaikan guru. Siswa hanya terfokus apa yang dijelaskan oleh guru dan siswa tidak banyak melakukan peran dalam proses pembelajaran kecuali hanya mengerjakan tugas saja dimana system seperti ini akan mendorong siswa menjadi malas dan tidak

menyukai pembelajaran tersebut. Dengan metode ceramah system pembelajarannya mandiri, siswa menjadi kurang aktif, tidak adanya saling bekerjasama dengan temannya dan hanya beberapa siswa yang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Fakta dilapangan menunjukkan hasil belajar siswa masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan maksimal yang ditetapkan pihak sekolah yakni sebesar 61, rata-rata siswa mencapai nilai tuntas di kelas VII keseluruhan 52,45% terutama pada materi himpunan.

Hal ini terbukti dari hasil *pre test* siswa pada materi himpunan, hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut. (1) Hasil *pre test* kelas 7-B yang diikuti oleh 31 siswa nilai rata-ratanya adalah 35,3. Jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 24 siswa dengan hasil rata-rata 26,6 sedangkan yang diatas KKM hanya 7 siswa dengan hasil rata-rata 65. Hasil *pre tes* kelas 7-B dapat disimpulkan bahwa persentase siswa mencapai KKM dari seluruh siswa kelas 7-B yaitu 18,9%. (2) Hasil *pretest* kelas 7-C yang diikuti oleh 32 siswa nilai rata-ratanya adalah 38,2. Jumlah siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM sebanyak 29 siswa

dengan hasil rata-rata 33,6 sedangkan yang diatas KKM hanya 3 siswa dengan hasil rata-rata 83,3. Hasil *pre test* kelas 7-C dapat disimpulkan bahwa persentase siswa mencapai KKM dari seluruh siswa kelas 7-C yaitu 9,3%. Maka dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang mencapai KKM hanya 15,8% dari seluruh siswa yang mengikuti *pre test* pada kelas 7-B dan 7-C. Dengan demikian, hasil *pretest* siswa pada materi himpunan sangat jauh dari apa yang diharapkan. Dari permasalahan tersebut, harus ada model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

Teams Games Tournament merupakan jenis pembelajaran yang berkaitan dengan STAD (*student-teams-achivement-division*) dimana dalam pembelajaran ini siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang yang mempunyai kemampuan latar belakang berbeda untuk mencapai ketuntasan belajar.

Pada *Teams Games Tournament* ini siswa memainkan permainan dengan

anggota tim yang lain untuk memperoleh tambahan poin skor tim mereka. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas. Permainan ini dimainkan pada meja-meja turnamen, setiap meja dapat diisi oleh wakil-wakil kelompok yang berbeda namun memiliki kemampuan yang setara. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis menjadikan SMPN 1 Cibadak sebagai objek penelitian, dalam penelitian ini difokuskan untuk meneliti kemampuan siswa kelas VII SMPN 1 Cibadak karena masih terdapat kekurangan dalam hasil belajar matematika dan penggunaan model pembelajaran yang belum tepat khususnya pada materi himpunan. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Himpunan (Di kelas VII SMPN 1 Cibadak Kabupaten Lebak)”.

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah pencarian informasi lebih lanjut mengenai sejauh mana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament terhadap hasil belajar siswa pada materi himpunan. Adapun tujuan khusus penelitian ini, adalah sebagai berikut : (1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Cibadak pada materi himpunan sebelum belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. (2) Untuk menganalisis sejauh mana pengaruh hasil belajar siswa pada materi himpunan di kelas VII SMPN 1 Cibadak melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

KAJIAN TEORITIK

Belajar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Siregar dan Nara (2015: 3) belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Seseorang dikatakan telah belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku pada dirinya. Seperti perubahan pengetahuan, keterampilan dan perubahan nilai atau sikap. Pendapat ini hampir sama dengan pendapat menurut Linda (2020: 94) belajar

adalah perubahan perilaku sebagai akibat dari melakukannya, hal ini mencakup mencari tahu sendiri, memberikan contoh-contoh, melatih keterampilan-keterampilan, dan mengerjakan tugas-tugas berdasarkan pengetahuan yang dimiliki. Menurut Thobroni (2015: 20) belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Terjadinya seseorang belajar karena dorongan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Sebuah cita-cita seseorang akan tercapai apabila seseorang itu terus belajar apapun untuk menggapai cita-citanya. Belajar juga merupakan sesuatu yang dilakukan apa yang belum tahu menjadi tahu. Kegiatan belajar mengajar pada umumnya harus dapat memberikan pemahaman yang kuat kepada peserta didik sehingga hasil belajar terlihat. Merujuk pemikiran Gagne (Thobroni, 2015: 20) hasil belajar berupa hal-hal berikut, yaitu: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada peserta didik.

Perubahan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran diharapkan sesuai dengan tahap perkembangannya. Jenis prestasi (hasil belajar) dan indikatornya menurut Syah (Lasmanah, 2016: 19) yaitu: (1) Kognitif (ranah cipta) meliputi: pengamatan, ingatan, pemahaman, aplikasi/penerapan, analisis, dan sintesis. (2) Afektif (ranah rasa) meliputi: penerimaan, sambutan, apresiasi, internalisasi, dan karakterisasi. (3) Psikomotor (ranah karsa) meliputi: keterampilan, kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal.

Dalam kegiatan pembelajaran terjadinya proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Seorang guru berusaha mengarahkan siswa menjadi lebih baik dan melatih siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Menurut Afandi (2013: 16) model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat pembelajaran. Model pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaknya (pola urutannya), dan sifat lingkungan belajarnya. Tujuan pembelajaran kooperatif yang

pertama adalah meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademik. Pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk saling bergotong royong, saling berbagi terhadap sesama temannya. Sehingga pembelajaran kooperatif ini menjadikan siswa lebih aktif, dapat mengutarakan pendapatnya bahkan melatih siswa untuk mendengarkan pendapat orang lain, dan mencapai tujuan bersama yang diinginkan. Pada dasarnya pembelajaran kooperatif memiliki cirri yaitu peserta didik dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 2 – 6 orang dalam setiap kelompok. Dengan setiap anggota kelompok memiliki kemampuan akademis yang terdiri dari kemampuan tinggi, sedang dan rendah atau biasa disebut heterogen. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa secara heterogen (Fathurrohman, 2015: 55). Model pembelajaran tipe *TGT* mengandung unsure permainan, dan adanya peran siswa sebagai tutor sebaya.

Pada pembelajaran *TGT* adanya turnamen, dimana dalam turnamen ini siswa dikelompokkan

secara homogen (memiliki kemampuan yang setara). Siswa berlomba-lomba untuk menjawab kuis-kuis yang diberikan oleh guru guna memberikan skor tim setiap individu. Kemudian skor tersebut dikumpulkan kembali pada kelompok intinya masing-masing. Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin (Fathurrohman, 2015: 56) langkah-langkah model pembelajaran *TGT* ada lima tahap, yaitu: tahap presentasi di kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisitim.

Dalam pembelajaran matematika pada materi himpunan dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament*, kegiatan pembelajaran tidak lagi berpusat kepada guru, yang sebelumnya siswa pasif hanya mendengarkan ataupun mencatat yang disampaikan oleh guru, sehingga yang menjadi pusat pembelajarannya adalah siswa. Dalam proses pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa akan berperan aktif, siswa memiliki kebebasan untuk mengeluarkan pendapatnya, dan kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar di dalam kelas menjadi hidup dan siswa pun tidak cepat merasa bosan karena metode *Teams Games Tournament* mengandung unsure

permainan dan bersifat menyenangkan. Apabila dalam proses pembelajaran siswa mengikutinya dengan baik, materi yang disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik dan siswa akan paham dengan materi itu, maka akan memberikan dampak pada hasil belajar siswa. Dimana yang awalnya hasil belajar siswa belum tercapai dengan maksimal, maka dengan metode *Teams Games Tournament* ini diharapkan dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengacu pada pendekatan penelitian kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen. Penelitian dilaksanakan di SMPN 1 Cibadak, beralamat di jalan Arief Rahman Hakim No. 76 Kecamatan Cibadak Kabupaten Lebak. Waktu penelitian dimulai dari tanggal 14 Oktober 2019 sampai dengan tanggal 02 November 2019. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMPN 1 Cibadak Kabupaten Lebak sebanyak 9 kelas yang berjumlah kurang lebih 280 siswa. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *nonprobability sampling* dengan teknik

sampling purposive. Jumlah populasi pada penelitian ini adalah Sembilan kelas namun hanya dua kelas yang belum menerima materi himpunan di kelas VII-C dan VII-B, dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini, pembelajaran kelompok eksperimen kelas VII C dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, dan untuk kelompok kontrol kelas VII B pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode konvensional. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes. Pada penelitian ini menggunakan tes objektif dengan bentuk soal uraian objektif sebanyak 5 soal, karena bentuk ini cocok untuk mata pelajaran yang batasannya jelas seperti Matematika. Hipotesis pada penelitian ini adalah semakin baik model pembelajaran yang digunakan semakin baik pula hasil belajar siswa pada materi himpunan. Dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada materi himpunan. Pengujian hipotesis penelitian yaitu dengan cara uji t dengan persyaratan uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil dari uji t yaitu menghasilkan data normal atau tidak normal. Pada penelitian ini hasil dari uji t datanya adalah tidak normal sehingga dilanjutkan ke uji *U-Mann-Whitney*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *Pre test* kelas eksperimen, dari 32 siswa yang mendapatkan nilai tertinggi ada 2 siswa yaitu memperoleh nilai pada interval 82 – 92, sedangkan yang mendapatkan nilai terendah ada 3 siswa yaitu memperoleh nilai pada interval 5 – 15 dan siswa yang berkemampuan sedang ada 5 siswa yaitu yang memperoleh nilai pada interval 49 – 59. Adapun jumlah rata-rata *Pre Test* pada kelas eksperimen adalah 38,5. Berikut di bawah ini diagram hasil *Pre Test* kelas eksperimen.

Diagram 1. Hasil *Pre Test* Kelas Eksperimen

Hasil *Pre test* kelas kontrol, dari 31 siswa yang mendapatkan nilai tertinggi ada 7 siswa yaitu memperoleh nilai pada interval 61 – 68, sedangkan yang mendapatkan nilai terendah ada 3 siswa yaitu memperoleh nilai pada interval 5 – 12 dan siswa yang berkemampuan sedang ada 1 siswa yaitu memperoleh nilai pada interval 37 – 44. Adapun jumlah rata-rata *Pre Test* pada kelas kontrol adalah 34,8. Berikut di bawah ini diagram hasil *Pre Test* kelas kontrol.

Diagram 2. Hasil *Pre Test* kelas kontrol

Hasil *Post Test*

Hasil *Post Test* kelas eksperimen, dari 32 siswa yang mendapatkan nilai tertinggi ada 4 siswa yaitu memperoleh nilai pada interval 90 – 100, sedangkan nilai terendah ada 1 siswa yaitu memperoleh nilai pada interval 35 – 45 dan siswa yang berkemampuan sedang ada 13 siswa yaitu memperoleh nilai pada interval 68 – 78. Adapun jumlah rata-rata *Post Test* pada kelas eksperimen adalah 72,31. Berikut di bawah ini diagram hasil *Post Test* kelas eksperimen.

Diagram 3. Hasil *Post Test* kelas eksperimen.

Hasil *Post Test* kelas kontrol, dari 31 siswa yang mendapatkan nilai tertinggi ada 7 siswa yaitu memperoleh nilai pada interval 79 – 86, sedangkan yang mendapatkan nilai terendah ada 2 siswa yaitu memperoleh nilai pada interval 23 – 32 dan siswa yang berkemampuan sedang ada 4 siswa yaitu memperoleh nilai pada interval 55 – 62. Adapun jumlah rata-rata *Post Test* pada kelas kontrol adalah 59,7. Berikut di bawah ini diagram hasil *Post Test* kelas kontrol.

Diagram 4. Hasil *Post Test* kelas kontrol

Berdasarkan hasil dari pre test dan post test terlihat bahwa terdapat perubahan nilai rata-rata dari sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 34,68, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol mengalami kenaikan 23,49. Hal ini menunjukkan kelas eksperimen lebih signifikan dalam hasil belajar siswa dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada materi himpunan dengan menggunakan uji *Mann Whitney*, diperoleh $Z_{hitung} = 2,21$. Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $Z_{tabel} = 1,645$. Sehingga Z_{hitung} tidak berada pada penerimaan H_0 atau dengan kata lain H_0 ditolak. Kemudian sesuai pengujian menggunakan program SPSS 20.0 diperoleh nilai *Sig* (2-

tailed) $0,017 < \text{taraf signifikan } (0,05)$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya hasil belajar siswa pada materi himpunan pada kelas eksperimen (yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen*) lebih besar dari hasil belajar siswa pada materi himpunan pada kelas kontrol (yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional). Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* terhadap hasil belajar siswa pada materi himpunan. Artinya, sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru belum variatif. Siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Akan tetapi, setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* untuk kelas eksperimen, proses pembelajaran lebih aktif dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas bahwa H_1 diterima sehingga terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada materi

himpunan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Pada kelas eksperimen yaitu kelas VII C perkembangan selama penelitian yang berlangsung empat pertemuan adalah sebagai berikut: (1) Pertemuan pertama: siswa cenderung sulit diarahkan, karena penerapan untuk pertamakalinya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. (2) Pertemuan kedua: siswa mulai beradaptasi dengan model pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, siswa berperan aktif ketika pembelajaran berlangsung. (3) Pertemuan ketiga: siswa saling bertukar pikiran dengan teman sekelompoknya, sehingga siswa yang kemampuan sedang maupun rendah mudah memahami materi pembahasan yang berlangsung dan seluruh siswa menjadi lebih aktif. (4) Pertemuan keempat: pembelajaran tidak lagi berfokus pada guru, dan biasanya hanya beberapa siswa yang memahami materi yang diajarkan. Dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* siswa menjadi lebih aktif, saling membantu sesama

teman kelompoknya, dan hasil belajar siswa menjadi meningkat dilihat dari hasil rata-rata *Pre Test* hanya 38,5 sedangkan hasil rata-rata *Post Test* mencapai 72,31. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh pada hasil belajar siswa terutama pada materi himpunan.

Pada kelas kontrol (kelas yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional), peneliti mengambil kelas VII-B. Jumlah siswa di kelas ini adalah 31 siswa yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 16 anak perempuan. Tingkat kecerdasan di kelas ini heterogen (tingkat kecerdasan berbeda), ini terbukti dari hasil *Pre Test* di awal pertemuan sebelum diberikan pembelajaran. Setelah pelaksanaan *Pre Test* selesai, dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran berlangsung selama 4 pertemuan. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, guru meminta siswa untuk fokus terhadap pembelajaran. Setelah siswa fokus dan siap untuk belajar, guru meminta siswa untuk membuka dan membaca buku siswa pada bab II tentang himpunan (cara menyatakan himpunan dan operasi pada himpunan) selama beberapa

menit. Dilanjutkan dengan penyampaian dan penjelasan materi oleh guru dengan menggunakan metode ceramah. Dan setelah selesai menjelaskan, guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami.

Diakhir pembelajaran, guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan terkait materi pelajaran yang baru saja disampaikan. Setelah itu, guru melakukan evaluasi dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi siswa. Kemudian siswa diberikan *Post Test* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (metode pembelajaran konvensional).

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi himpunan pada kelas eksperimen (menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen*) lebih besar dari hasil belajar siswa pada materi himpunan pada kelas kontrol (menggunakan metode pembelajaran konvensional). Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* terhadap hasil belajar

siswa pada materi himpunan. Hal ini sejalan dengan penelitian - penelitian sebelumnya. Salah satu penelitian sebelumnya yaitu menurut Nurhasanah (2018) menyatakan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya perbedaan antara hasil *post test* kelas eksperimen dengan kelas kontrol, serta terdapat perbedaan peningkatan (*gain*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diperkuat lagi dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Pusparini (2011) yaitu pembelajaran kooperatif tipe *TGT* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional terhadap prestasi belajar matematik.

SIMPULAN

Pada penelitian ini, hasil belajar siswa pada materi himpunan sebelum diberikan perlakuan (*Pre Test*) pada kelas eksperimen (yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen*) dan kelas kontrol (yang diajarkan dengan metode konvensional) hasilnya sama atau tidak ada perbedaan. Hal ini sesuai dengan hasil uji hipotesis dengan uji *Mann Whitney* yaitu hasil belajar

siswa pada materi himpunan sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas control hasilnya merata.

Adapun hasil *Post Test* pada kelas eksperimen yang diberikan pengajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* memperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada materi himpunan sebesar 72,31. Sedangkan kelas kontrol yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional memperoleh hasil rata-rata sebesar 59,7. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Mann Whitney* bahwa hasil belajar siswa pada materi himpunan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada materi himpunan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* berpengaruh pada hasil belajar siswa pada materi himpunan.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, Muhamad, dkk. *Model Dan Metode Pembelajaran Di*

Sekolah. Semarang: UNISSULA, 2013.

Fathurrohman, Muhammad. *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, . 2015.

Lasmanah, Aan. *Jurnal Analisa Prodi Pendidikan Matematika*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati, 2016.

Linda. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGMI Semester III STAI Syekh Manshur Pada Mata Kuliah Matematika II Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)*" dalam *Jurnal Cakrawala Pedagogik*, Volume 4, Nomor 1, 2020.

Nurhasanah, Aan. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 2 Purwawinangun Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan", dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Volume 5, Nomor 1, 2018.

Pusparini, Novi. "*Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII*". Skripsi, UIN Kalijaga, 2011.

Siregar, Eveline., dan Nara, Hartini. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2015.

Thobroni, M. *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.