



MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT): PENGARUHNYA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP

COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT): THE EFFECT ON STUDENTS CONCEPTUAL UNDERSTANDING

Tara Ulfia¹, Irwandani²

¹SMP Dwi Pangga Bandar Lampung

²Prodi Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

E-mail: ndukayya07@gmail.com

Diterima: 10 Januari 2019. Disetujui: 03 Februari 2019. Dipublikasikan: 29 Maret 2019

Abstract: *This study aims to determine the effect of the TGT model on the understanding of students' concepts. The research method used was quasi-experimental with a non equivalent control group design. The population in this study amounted to 76 students, with samples VIII C as the experimental class and VIII A as the control class. The sampling technique uses cluster random side. To measure the understanding of concepts students are tested with multiple choice questions amounting to 20. Test hypotheses are used to determine whether or not there is an influence of the TGT model on students' conceptual understanding. The results of the analysis state that there is an influence on understanding the concepts of students. This is evidenced from the acquisition of $t_{count} > t_{table}$, which is $4.933 > 2.011$, which means that, there is the influence of the TGT learning model on students' conceptual understanding.*

Keywords: *model TGT (Teams Games Tournament), conceptual understanding*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model TGT terhadap pemahaman konsep peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain non equivalent control group. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 76 peserta didik, dengan sampel VIII C sebagai kelas eksperimen dan VIII A sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling. Untuk mengukur pemahaman konsep peserta didik dilakukan tes dengan soal pilihan ganda berjumlah 20. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model TGT terhadap pemahaman konsep peserta didik. Hasil analisis menyatakan bahwa terdapat pengaruh terhadap pemahaman konsep peserta didik. Hal ini dibuktikan dari perolehan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,933 > 2,011$ yang berarti bahwa, terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap pemahaman konsep peserta didik.

© 2018 Unit Riset dan Publikasi Ilmiah FTK UIN Raden Intan Lampung

Kata kunci: model TGT (*Teams Games Tournament*), pemahaman konsep.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan

potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan memiliki ilmu pengetahuan yang baik, serta keterampilan yang diperlukan dirinya,

masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan identik dengan kegiatan belajar mengajar dan segala aspek yang mempengaruhinya, untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka proses pembelajaran tersebut harus dilakukan secara optimal, sehingga peserta didik dapat meraih prestasi belajar yang lebih baik.

Pendidikan pada umumnya menggunakan metode dan media yang diinginkan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar dapat menerima materi dengan baik, di dalam kelas guru menggunakan metode dan media yang berbeda pada materi-materi yang berhubungan dengan mata pelajaran Fisika, Matematika, Bahasa Indonesia, Biologi, dan mata pelajaran lainnya. Penggunaan metode dan media yang sesuai diharapkan dapat memberikan pemahaman dan kualitas peserta didik di era yang modern ini. Fisika adalah salah satu mata pelajaran yang harus disampaikan dengan jelas, teliti, dan dengan memanfaatkan metode dan media yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Materi yang disajikan dalam mata pelajaran fisika adalah materi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Mempelajari Fisika tidaklah mudah, selain materi Fisika yang didapat peserta didik dituntut untuk menguasai ilmu Matematika, hal ini penting karena jika peserta didik memiliki kemampuan dalam bidang Matematika, Fisika dapat dipelajari dengan mudah.

Oleh sebab itu, dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung diperlukan model dan metode yang tepat. Model pembelajaran yang digunakan harus menarik dan mampu membuat peserta didik berperan aktif di dalamnya. Jika model dan metode yang digunakan menarik, maka peserta didikpun akan memandang fisika sebagai mata pelajaran yang menarik dan penting untuk dipelajari sehingga ia memiliki motivasi dan keinginan yang besar

untuk belajar. Hal ini akan meningkatkan pencapaian kompetensi hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Jika hasil belajar dapat tercapai dengan baik maka dapat diartikan bahwa pemahaman konsep siswa/i terhadap materi yang diajarkan mencapai nilai yang tinggi.

Pemahaman konsep siswa merupakan hal penting yang harus dimiliki ketika harus belajar fisika, karena ketika pemahaman konsepnya baik akan beriringan dengan nilai yang baik, begitu pula sebaliknya. Berdasarkan data yang diperoleh, nilai siswa-siswa masih dikategorikan rendah karena hanya 32% yang mencapai KKM sedangkan sisanya masih belum mencapai KKM. Hal ini semakin menguatkan bahwa pemahaman konsep yang merupakan faktor penting dalam pembelajaran fisika masih rendah.

Salah satu faktor penentu keberhasilan dalam pembelajaran fisika adalah penggunaan model yang tepat. Model pembelajaran yang bisa dipakai contohnya adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam belajar dan menyelesaikan tugas-tugas terstruktur. Khusus untuk pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), selain karakter yang telah disebutkan sebelumnya, karakter kerjasama siswa juga dapat dikembangkan. TGT merupakan salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yang dapat memotivasi siswa agar tidak pasif dan juga tidak bosan pada proses pembelajaran. Karena menempati posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran, siswa dalam setiap kelompok diharuskan berusaha menguasai materi dan tidak pasif saat

melakukan kerja kelompok sehingga ketika ditunjuk untuk menampilkan jawabannya siswa mampu memberikan skor bagi kelompoknya.

Oleh karena itu pembelajaran kooperatif tipe TGT cocok untuk beberapa permasalahan yang telah di paparkan. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar dan terdapat permainan sehingga membuat siswa lebih aktif aktif dan tidak cepat bosan pada saat pelajaran fisika. Model pembelajaran ini berorientasi pada kerja individu dalam kelompok. Artinya setiap individu bertanggung jawab akan pemahaman konsepnya dengan dibantu oleh anggota kelompok yang telah dibentuk.

Dengan demikian, secara langsung mereka akan meningkatkan kegiatan belajar mereka untuk dapat memahami konsep fisika agar dapat memenangkan *tournament* dan mendapatkan *reward* atau penghargaan. Materi bunyi merupakan materi yang bersifat hitungan dan pemahaman sehingga metode TGT dapat digunakan sebagai salah satu pemecahan masalah pada pembelajaran bunyi.

LANDASAN TEORI

Model Kooperatif Tipe TGT

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. (Rusman, 2012:202). *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar dengan berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang

lain, siswa yang agresif dan tidak peduli dengan yang lain. (Isjoni, 2013:16).

Di dalam pembelajaran model kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang siswa. Setiap kelompok yang heterogen maksudnya terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin dan suku. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada kerjasama dalam proses belajar bagi siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan. Belajar kelompok dalam pembelajaran kooperatif berbeda dengan belajar kelompok biasa. Model pembelajaran kooperatif mempunyai karakteristik tertentu, yaitu:

1. Tujuan Kelompok, Sebagian besar model belajar kelompok mempunyai beberapa bentuk tujuan kelompok.
2. Pertanggungjawaban Individu, Pertanggungjawaban individu dicapai dengan 2 cara, pertama untuk memperoleh skor kelompok dengan menjumlah skor setiap anggota kelompok. Cara kedua dengan memberikan tugas khusus dimana setiap siswa diberi tanggung jawab untuk setiap bagian tugas kelompok.
3. Kesempatan untuk Sukses, Keunikan dalam model belajar kelompok ini yaitu menggunakan metode skoring yang menjamin setiap siswa memiliki kesempatan untuk berperan aktif dalam kelompok mereka.
4. Kompetisi antar Kelompok, Adanya kompetisi antar kelompok berarti memotivasi siswa untuk ikut aktif dan berperan dalam pembentukan konsep suatu materi.

Pembelajaran kooperatif ada beberapa macam, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini pada mulanya dikembangkan oleh David

DeVries dan Keith Edwards. Model Pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) mempunyai banyak manfaat antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, juga melibatkan peran siswa sebagai "tutor sebaya". (Sahman, 2014:158).

Ditinjau dari kompetensi yang dapat dikembangkan dalam Model Pembelajaran TGT yaitu sebagai berikut:

1. Pengetahuan (*knowledge*) yaitu kesadaran dalam aspek kognitif, dengan menggunakan TGT pengetahuan siswa mengenai materi pelajaran akan lebih mendalam karena dalam TGT ada unsur tutor sebaya.
2. Pemahaman (*understanding*) yaitu menyangkut kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu. Di samping memahami materi pelajaran dengan TGT siswa juga dilatih untuk memahami perasaan orang lain.
3. Kemampuan (*skill*) adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Kompetensi ini dapat dengan mudah diperoleh siswa, karena dalam TGT dapat dikembangkan banyak kompetensi diantaranya membuat pertanyaan dan menjelaskan kepada siswa lain.

4. Nilai (*value*) adalah suatu standar perilaku yang diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri seseorang. Kompetensi ini pada TGT terkandung dalam kejujuran dalam merahasiakan soal masing-masing individu, keterbukaan dalam memberikan penjelasan kepada teman lain dan demokrasi terlihat ketika berdiskusi untuk menyatukan pendapat yang berbeda.
5. Sikap (*attitude*) yaitu perasaan (senang-tidak senang, suka-tidak suka) atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang akan datang dari luar. Kompetensi sikap diperoleh siswa karena dalam TGT siswa belajar dengan kelompok masing-masing tanpa ada tekanan dari guru, sehingga siswa merasa senang dan santai.
6. Minat (*interest*) adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan. Adanya turnamen dalam TGT meningkatkan minat belajar siswa untuk mempelajari materi pelajaran.

Pemahaman Konsep

Pemahaman terhadap konsep merupakan bagian yang penting dalam proses pembelajaran dan memecahkan masalah, baik di dalam proses belajar itu sendiri maupun dalam lingkungan keseharian. Kemampuan memahami konsep menjadi landasan untuk berpikir dalam menyelesaikan berbagai persoalan. Siswa dikatakan memahami bila mereka dapat mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer.

Kemampuan memahami ini mencakup kemampuan untuk mengubah satu bentuk menjadi bentuk lain, misalnya dari bentuk verbal menjadi bentuk rumus, dapat menangkap arti dari informasi yang diterima, misalnya dapat menafsirkan

bagan, diagram atau grafik, meramalkan berdasarkan kecenderungan tertentu dan sebagainya.

Anderson dan Krathwohl membagi 7 proses-proses kognitif dalam kategori memahami yang meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menarik inferensi, membandingkan dan menjelaskan.

1. Menafsirkan(*interpreting*)
Indikator menafsirkan tercapai apabila siswa dapat mengubah informasi dari satu bentuk ke bentuk lainnya, seperti mengubah kata-kata atau konsep menjadi suatu persamaan, mengubah kata-kata ke dalam bentuk gambar, grafik, dan sebaliknya.
2. Mencontohkan(*exemplifying*)
Proses kognitif mencontohkan terjadi manakala siswa memberikan contoh tentang konsep atau prinsip umum (Anderson dan Krathwohl, 2001). Mencontohkan bisa juga berarti mengilustrasikan dan memberi contoh terhadap konsep yang telah dipelajari.
3. Mengklasifikasikan (*classifying*)
Mengklasifikasikan bisa juga disebut mengelompokkan atau mengkategorikan. Indikasi tercapainya proses kognitif mengklasifikasikan terjadi apabila siswa mampu mengetahui sesuatu seperti contoh maupun peristiwa termasuk ke dalam suatu kategori tertentu, seperti konsep, prinsip atau hukum tertentu.
4. Merangkum(*summarizing*)
Merangkum bisa disebut juga sebagai kegiatan menggeneralisasi dan mengabstraksi. Siswa dianggap mampu merangkum apabila ia mampu mengemukakan satu atau lebih kalimat yang merepresentasikan informasi yang diterima atau mengabstraksikan sebuah tema tertentu.
5. Menarik Inferensi (*inferring*)

Proses kognitif menarik inferensi menyertakan proses menemukan pola dalam sejumlah contoh. Proses ini cukup dekat dengan kegiatan menyimpulkan. Siswa dikatakan bisa menarik inferensi apabila ia mampu mengabstraksi sebuah konsep atau prinsip yang menerangkan contoh-contoh atau kejadian-kejadian dengan mencermati ciri-cirinya serta mampu menarik hubungan diantara ciri-ciri dari rangkaian contoh-contoh atau kejadian-kejadian tersebut.

6. Membandingkan(*comparing*)
Membandingkan dikenal juga dengan nama lain mengontraskan, memetakan dan mencocokkan. Proses kognitif membandingkan melibatkan proses mendeteksi persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek, peristiwa, ide, masalah, atau situasi, seperti menentukan bagaimana suatu peristiwa terkenal menyerupai peristiwa yang kurang terkenal. Membandingkan bisa berupa pencarian korespondensi atau pasangan satu-satu suatu objek.
7. Menjelaskan(*explaining*)
Menjelaskan bisa disebut juga dengan membuat model. Proses kognitif menjelaskan berlangsung ketika siswa dapat membuat dan menggunakan model sebab-akibat dalam sebuah sistem. (Anderson dan Krathwol, 2010:44).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum kelas VIII pada semester genap 2016. Penelitian ini menggunakan *Quasi Experiment* yaitu desain yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. (Sugiyono, 2013:114). *Quasi-experimental design* yang digunakan adalah jenis *Non-*

Equivalent Control Group design pada desain ini terdapat *pretest* dan *posttest* untuk kelompok eksperimen dan kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII Mts Miftahul Ulum Gisting kabupaten Tanggamus sebanyak 3 kelas yaitu kelas VIII A, VIII B dan VIII C. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A sebagai kelas *control* dan siswa kelas VIII C sebagai kelas *eksperimen* yang masing-masing berjumlah 25 dan 25 siswa. Sampel penelitian diambil dengan teknik *cluster random sampling*, yaitu pengambilan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

Instrumen penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 20 soal untuk pemahaman konsep, dan lembar observasi sebagai keterlaksanaan model TGT. Sebelum soal digunakan untuk penelitian terhadap, terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran. Teknik analisis data menggunakan *n gain*, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Keterlaksanaan pembelajaran TGT dapat diketahui dengan cara mencari persentase keterlaksanaannya. Untuk menghitung persentase keterlaksanaan dapat dilakukan dengan menggunakan persamaan sebagai berikut.

$$\% \text{ Keterlaksanaan} = \frac{\text{Jumlah aspek yang teramati}}{\text{Jumlah seluruh aspek}} \times 100\%$$

Adapun interpretasinya ditunjukkan pada Tabel 1. (Irwandani, 2013:45).

Tabel 1: Kriteria Keterlaksanaan Model

| % Keterlaksanaan (P) | Interpretasi |
|----------------------|--------------------------|
| P = 0 | Tak satu kegiatan pun |
| 0 < P ≤ 25 | Sebagian kecil kegiatan |
| 25 < P < 50 | Hampir setengah kegiatan |
| P = 50 | Setengah kegiatan |
| 50 < P ≤ 75 | Sebagian besar kegiatan |

| | |
|--------------|-------------------------|
| 75 < P < 100 | Hampir seluruh kegiatan |
| P = 100 | Seluruh kegiatan |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pretest dilakukan untuk mengetahui pemahaman konsep awal peserta didik, dan *posttest* digunakan untuk mengetahui adakah perubahan pemahaman konsep peserta didik. Berikut data perolehan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2: Rekapitulasi Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

| Perolehan | <i>Posttest</i> | | | |
|----------------------|-----------------|------|-----------------|------|
| | <i>Pretest</i> | | <i>Posttest</i> | |
| | KE | KK | KE | KK |
| Skor Max | 45 | 45 | 65 | 50 |
| Skor Min | 30 | 30 | 85 | 80 |
| Rata-rata | 38 | 36,8 | 76,8 | 65,2 |
| Standar Deviasi (SD) | 5.59 | 5.57 | 7.34 | 9.18 |

Hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen mengalami kenaikan, yaitu dari 38 menjadi 76,8 setelah diberi perlakuan. Pada kelas control nilai rata-rata juga mengalami kenaikan yaitu dari 36,8 menjadi 65,2.

Kemudian, mengamati tiap aspek yang terdapat pada pemahaman konsep. Berikut rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest* per-indikator pemahaman konsep kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3: Rekapitulasi hasil *pretest-posttest* per indikator pemahaman Konsep kelas Eksperimen

| Indikator PK | Jumlah Responden | | | | N _{gain} (%) |
|--------------|--------------------|----|---------------------|-----|-----------------------|
| | <i>Pretest</i> (%) | | <i>Posttest</i> (%) | | |
| PK-1 | 74 | 99 | 75 | 100 | 100 |
| PK-2 | 26 | 35 | 51 | 68 | 51 |
| PK-3 | 26 | 35 | 57 | 76 | 63 |
| PK-4 | 27 | 36 | 55 | 73 | 58 |
| PK-5 | 11 | 15 | 60 | 80 | 77 |
| PK-6 | 6 | 12 | 31 | 62 | 60 |
| PK-7 | 14 | 19 | 52 | 69 | 60 |

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa pemahaman konsep kelas eksperimen mengalami kenaikan yang cukup signifikan.

Tabel 4: Rekapitulasi hasil *pretest-posttest* per-indikator pemahaman konsep kelas kontrol

| Indikator PK | Jumlah Responden | | | | N _{gain} (%) |
|--------------|------------------|--------------|--------------|-------------|-----------------------|
| | Pretest (%) | Posttest (%) | Posttest (%) | Pretest (%) | |
| PK-1 | 74 | 99 | 61 | 81 | -13 |
| PK-2 | 30 | 40 | 45 | 60 | 33 |
| PK-3 | 21 | 28 | 54 | 72 | 61 |
| PK-4 | 33 | 44 | 57 | 76 | 57 |
| PK-5 | 11 | 15 | 51 | 68 | 63 |
| PK-6 | 11 | 22 | 17 | 34 | 15 |
| PK-7 | 20 | 27 | 40 | 53 | 36 |

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol mengalami kenaikan tapi tidak begitu signifikan. Kenaikan paling besar pada indikator pemahaman menarik inferensi (PK-5). Hal ini bisa secara mudah dilihat pada tabel persentase n_{gain} .

Terlihat bahwa terdapat perbedaan antar ke dua kelas. Perolehan pemahaman konsep kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut perlu diuji lebih lanjut. Sebelum melakukan uji perbedaan rata-rata, perlu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 6. Data Hasil Uji Homogenitas

| Statistik | Pretest | | Posttest | |
|---------------------|------------|---------|------------|---------|
| | Eksperimen | Kontrol | Eksperimen | Kontrol |
| SD ² | 30 | 29,76 | 51,76 | 80,96 |
| F _{hitung} | 0,99 | | 1,564 | |
| F _{hitung} | 1,69 | | 1,69 | |
| Kesimpulan | Homogen | | Homogen | |

Dari kedua data tersebut didapatkan $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel tersebut mempunyai varians yang sama atau homogen.

Tabel 7. Data Hasil Uji Hipotesis

| Statistik | Data Posttest | | Data Pretest | |
|---------------------|--|------------|---|------------|
| | Kontrol | Eksperimen | Kontrol | Eksperimen |
| N | 25 | 25 | 25 | 25 |
| \bar{X} | 65,20 | 76,80 | 36,8 | 38 |
| SD | 9,18 | 7,34 | 5,57 | 5,59 |
| t _{hitung} | 4,933 | | 0,760 | |
| t _{tabel} | 2,010635 | | 2,0106347 | |
| Keputusan | H _a diterima, H ₀ ditolak. | | H ₀ diterima, H _a ditolak | |

Dengan diterimanya H_a, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran

1. Uji Normalitas

Uji yang di gunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya data dalam penelitian ini yaitu menggunakan *uji liliefors* (dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$).

Tabel 5. Data Hasil Uji Normalitas

| Statistik | Eksperimen | | Kontrol | |
|---------------------|------------|--------|---------|--------|
| | Pre | Post | Pre | Post |
| N | 25 | 25 | 25 | 25 |
| \bar{x} | 38 | 76,8 | 36,8 | 68,2 |
| SD | 5.59 | 7.34 | 5.57 | 9.18 |
| L _{hitung} | 0.12 | 0.14 | 0.17 | 0.15 |
| L _{tabel} | 0.17 | 0.17 | 0.17 | 0.17 |
| Kesimpulan | Normal | Normal | Normal | Normal |

Kedua kelompok ini memenuhi kriteria $L_{hitung} \leq L_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol ini terdistribusi normal pada saat *pretest* maupun *posttest*.

2. Uji Homogenitas

Apabila data terdistribusi dengan normal, maka selanjutnya menggunakan uji homogenitas varians.

3. Uji Hipotesis

Jika data sudah dikatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis.

Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap pemahaman konsep siswa kelas eksperimen.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat cocok untuk mengajar sesuai tujuan pembelajaran yang dirumuskan, dengan satu jawaban yang benar dan terdapat permainan sehingga membuat siswa lebih aktif dan tidak cepat bosan saat pelajaran fisika. (Pritiya, 2012). Materi bunyi merupakan materi yang bersifat hitungan dan pemahaman, sehingga model TGT dapat digunakan sebagai salah satu pemecahan masalah saat pembelajaran fisika pokok bahasan bunyi.

Materi pembelajaran bunyi berhubungan dengan konsep-konsep gelombang bunyi itu sendiri. Penerapan konsep ini berupa perhitungan dan konversi rumus sehingga kurang diminati oleh peserta didik. Peserta didik umumnya kesulitan dalam memahami konsep, menerapkan konsep untuk mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi, mengkonversi rumus dan kurang cermat dalam menerapkan maupun mengerjakan konsep hitungan. Dengan model TGT ini, peserta didik dapat saling membantu dalam kelompoknya dalam menguasai konsep pada materi tersebut. Disisi lain, model pembelajaran TGT ini merupakan salah satu model kooperatif yang kegiatan kelompoknya lebih mudah dikendalikan dan diawasi.

Pada proses pelaksanaan pembelajaran dikelas eksperimen, guru sudah melaksanakan semua kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan tahap yang ada pada model tersebut. Pada kelas yang diterapkan dengan model TGT telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang ada. Hal penting lain yang diperoleh dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan signifikan pada pemahaman konsep kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, untuk PK-1 (Menafsirkan) memperoleh $N_{gain}=1$ dengan kategori tinggi. Sedangkan Indikator pemahaman konsep menarik inferensi (PK-

5) di kelas eksperimen mendapat $N_{gain}=0,8$ dengan kategori tinggi.

Indikator pemahaman konsep lain yang juga dapat ditingkatkan dengan model TGT pada langkah ke-2 ini adalah indikator pemahaman konsep mengklasifikasikan (PK-3) dan membandingkan (PK-6). Hal ini karena pada pengerjaan indikator ini, siswa dapat berdiskusi dengan anggota kelompok yang lain. Indikator pemahaman konsep menjelaskan (PK-7) memiliki $N_{gain}=0,5$, merangkum (PK-4) dan mencontohkan (PK-2) memiliki $N_{gain}=0,6$. Ketiga indikator pemahaman konsep ini memiliki kategori N_{gain} sedang.

Indikator pemahaman konsep ini dapat mencapai kriteria sedang karena adanya langkah dalam model pembelajaran TGT yang digunakan. Langkah tersebut adalah langkah ke-1, yaitu tahap menyampaikan informasi (Presentasi Klasikal). Pada fase ini guru menyajikan materi pelajaran seperti biasa, bisa dengan ceramah, diskusi, demonstrasi atau eksperimen bergantung pada karakteristik materi yang sedang disampaikan dan ketersediaan media di sekolah yang bersangkutan. Pada kesempatan ini guru harus memberitahu siswa agar cermat mengikuti proses pembelajaran karena informasi yang diterimanya pada fase ini sangat bermanfaat untuk bisa menjawab kuis pada fase berikutnya dan skor kuis yang akan diperoleh sangat menentukan skor tim mereka. Pada tahap presentasi klasikal ini siswa dituntut untuk memperhatikan dengan sungguh-sungguh karena akan ada umpan balik berupa tanya jawab. Selain itu, siswa juga harus memahami apa yang disampaikan guru karena materi yang disampaikan pada tahap ini merupakan materi yang menjadi bahan untuk tahap berikutnya seperti pembentukan kelompok dan *game tournament*.

Berdasarkan uraian diatas, proses pembelajaran Kooperatif tipe TGT yang diterapkan ternyata dapat dibuktikan bahwa model TGT mampu membuat peserta didik aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok karena pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT peserta didik diberikan kesempatan setiap kelompok untuk merumuskan argumentasi-argumentasi sesuai dengan perspektif yang dikembangkan. Sehingga kemandirian peserta didik tersebut dapat berkembang. Selain itu peserta didik juga bisa menggali informasi baik dari buku-buku paket yang relevan maupun dari internet. Kegiatan-kegiatan peserta didik tersebut diduga berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik tersebut. Selain itu, adanya tahap permainan atau *game tournament* membuat peserta didik termotivasi untuk terus belajar lebih giat. Karena setiap *game* akan ada pemenang yang mendapatkan hadiah atau penghargaan dari guru. Hal ini tentu memotivasi siswa untuk mendapatkan *reward* atau penghargaan dari guru, dengan demikian mereka akan lebih giat dalam mempelajari materi yang telah diberikan.

Hal ini sesuai dengan literatur yang menyatakan bahwa kegiatan pengajaran mempengaruhi hasil belajar. Pola umum pengajaran adalah terjadinya interaksi antara guru dengan anak didik dengan bahan sebagai perantaranya. Guru yang mengajar, anak didik yang belajar. Maka guru adalah orang yang menciptakan lingkungan belajar bagi kepentingan anak didik. (Syaiful Bahri Djamarah, 2012:114). Strategi penggunaan metode mengajar amat menentukan hasil belajar mengajar.

Sedangkan peserta didik pada kelas kontrol yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional kurang dapat

menumbuh kembangkan pemikirannya dalam mengekspresikan ide IPA Fisika, Dengan kata lain kelas kontrol dalam memahami dan mengurutkan penyelesaian soal cenderung lambat. Hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran berlangsung guru hanya menerangkan materi dan melakukan tanya jawab setelah materi selesai, kemudian guru memberikan soal dan menyelesaikan soal yang dibuat. Pada kelas kontrol peserta didik cenderung pasif, mengikuti urutan apa yang disampaikan guru dan dalam pembelajaran baik dengan teman maupun dengan guru. Hal tersebut menjadi alasan sulitnya peserta didik menumbuh kembangkan hasil belajar fisika.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data diperoleh perbedaan pemahaman konsep ditinjau dari perbedaan model TGT dan model konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di kelas eksperimen dengan model TGT lebih baik daripada pembelajaran dengan model konvensional di kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W dan R.K, David. 2010. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung:PT. Rineka Cipta
- Irwandani, Model Pembelajaran Just In Time Teaching (Jitt) Berbantuan Website Pada Topik Listrik Arus Bolak-Balik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMA. Tesis. Bandung:UPI
- Isjoni. 2013. *Cooperative Learning*. Jakarta:Alfabeta
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada

Sahnam, Wildan, Erin Ryantin, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Kimia Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas Xi Sekolah Menengah Atas (Sma) Negeri 2 Pujut Lombok Tengah. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 21 No. 2, 2014

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta