



## Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media Kartu dan Ular Tangga pada Hasil Belajar IPA Fisika Siswa

### Media Roza

Jurusan Tadris Fisika, Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam  
Bonjol Padang

**Abstract** - The objective of this study is to determine students' learning outcomes physics between Instruction Based Learning model using TGT type of media snake ladder compared to conventional learning in class VIII MTsN 1 Lubuk Basung. The hypothesis formulated in this research is "The application of cooperative learning model TGT with media cards and snakes and ladders results higher Physical Science learning with conventional learning in science teaching Physics.". The kind of this research is quasi experimental and the design of this study is a Randomized Control Only Design. The population of this study is all of students at class VII MTsN 1 Lubuk Basung academic year 2015/2016. The sample of this research take by used a random cluster sampling technique. The class VIII.5 obtained as an experimental class and control class as a class is VIII.4. This test is given at the end of the study sample class 25 objective questions. The technique used to test the hypothesis is to use an equation that estimated the average one-way through the t-test, for normally distributed data and data group has a homogeneous variance. The average score on the cognitive aspects of learning outcomes is an experimental class and control class 85.52, 73.17. Based on the analysis of data obtained,  $t = 4.25$  and  $t$  table = 1.67. Because  $t$  obtained in the rejection of  $H_0$ , ie  $4.25 > 1.67$ , the decision was rejected  $H_0$  and  $H_1$  accepted. This means that there is an increase in student learning outcomes by using model Problem Based Instruction with conventional learning in science teaching Physics class VIII MTsN 1 Lubuk Basung

**Kata Kunci:** *Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Media Cards, Snakes And Ladders*

### PENDAHULUAN

Pembangunan suatu bangsa dapat berhasil jika sumber daya manusianya berkualitas. Kualitas sumber daya manusia suatu bangsa ditentukan oleh keberhasilan proses pendidikannya. Keberhasilan proses pendidikan tidak dapat dilepaskan dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan upaya guru untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar agar siswa memperoleh kecakapan dan pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses

pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran fisika sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Peraturan Pemerintah No. 19/2005 tentang standar Nasional Pendidikan Pasal 14 menyatakan " Bahwa guru wajib memiliki empat kompetensi yaitu: (1) kompetensi pedagogik, (2) kompetensi profesional (3) kompetensi kepribadian dan (4) kompetensi sosial. Kompetensi kepribadian merupakan kompetensi yang harus dikuasai guru, kompetensi inilah yang memungkinkan guru mampu meramu

berbagai potensi yang dimilikinya sehingga pembelajaran menjadi efektif. Salah satu diantaranya adalah kemampuan guru merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan, karena menurut Dryde dan Vos dalam Darmansyah (2012) semangat belajar muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif bila seseorang dalam keadaan gembira dalam belajar.

Proses belajar dan pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang tidak terpisahkan antara satu sama lain, Hamalik (2011) mengatakan bahwa “ belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan”. Hasil belajar bukan penguasaan dari latihan, melainkan perubahan kelakuan

Mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar dan kegiatan mengajar hanya bermakna bila terjadi kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu penting sekali seorang pengajar memahami tentang proses belajar siswa, agar dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi siswa.

Dalam pembelajaran guru juga harus mampu meningkatkan keaktifan siswa dengan situasi dengan menyediakan bahan ajar yang tepat. Pemilihan teknik yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi pada saat berlangsungnya proses pembelajaran sehingga siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal termasuk untuk pembelajaran IPA fisika.

Trianto (2012) berpendapat hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip dan teori yang berlaku secara universal.

Mata pelajaran fisika merupakan salah satu mata pelajaran penting disekolah yang dapat membentuk pemahaman siswa terhadap kejadian-kejadian yang berada di alam yang berhubungan dengan fisika dan itu semua tidak dapat dipisahkan dari kehidupan .

Hasil observasi penulis di MTsN 1 Lubuk Basung , menggambarkan bahwa hasil belajar IPA fisika siswa masih jauh dari yang diharapkan, padahal pemerintah dan guru telah melakukan berbagai usaha seperti melaksanakan peningkatan kualitas guru khususnya guru fisika sesuai yang tertera pada blog seputar pendidikan, Memperbaiki kurikulum dan melengkapi sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran fisika seperti labor dan alat-alat praktikum lainnya Hal ini terlihat pada rata-rata nilai ulangan semester IPA kelas VII MTsN 1 Lubuk Basung yang disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Ketuntasan Semester IPA Siswa Kelas VII MTsN 1 Lubuk Basung Tahun Ajaran 2015/2016

Kelas	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan Siswa			
		Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah Siswa	Persentase %	Jumlah Siswa	Persentase %
VII <sub>1</sub>	25	18	72	7	28
VII <sub>2</sub>	24	13	54,17	11	45,83
VII <sub>3</sub>	23	14	60,87	9	39,13
VII <sub>4</sub>	24	12	50	12	50
VII <sub>5</sub>	25	13	52	12	48

Pembelajaran IPA Fisika yang sering terjadi selama ini adalah siswa sering menerima stimulus yang kurang menyenangkan dari lingkungannya yang membuat siswa menjadi stres, jenuh, bosan dan tidak nyaman dalam pembelajaran. Setiap siswa juga kurang diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, guru cenderung hanya melihat kepada siswa-siswa yang pintar saja. Siswa juga merasa kurang tertarik dalam belajar fisika sehingga siswa memandang fisika mata pelajaran fisika sebagai mata pelajaran yang menakutkan.

Solusi untuk mengatasi masalah ini adalah mencari model pembelajaran yang bisa menyenangkan siswa selama pembelajaran agar tujuan dari

pembelajaran itu tercapai. Salah satu model pembelajaran yang paling baik dilakukan adalah model pembelajaran kooperatif tipe teams games Tournament dengan menggunakan media kartu dan ular tangga

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*), sekaligus keterampilan sosial (*social skill*) termasuk interpersonal skill.

TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru mengenalkan materi pelajaran dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam model pembelajaran TGT belajar dapat dilakukan sambil bermain, adanya unsur permainan tersebut akan membuat siswa senang sehingga terlibat aktif, tidak merasa bosan dan termotivasi untuk mempelajari pembelajaran fisika.

Media kartu ini berupa kartu soal dan jawaban,. Sedangkan dalam media ular tangga, soal-soal ditempatkan pada nomor-nomor dari kotak-kotak tersebut. Poin dijalankan sesuai dengan angka hasil lemparan dadu, kemudian siswa mengambil kartu soal sesuai pada nomor tersebut dan menjawabnya. Dengan demikian siswa dapat termotivasi dan tertarik untuk belajar (Hening :2014)

Langkah-langkah pembelajaran dengan TGT Yaitu:

Langkah pertama :guru mempersentasikan inti sarimepelajaran secara singkat.

Langkah kedua: siswa belajar atau bekerja dalam kelompok.

Langkah ketiga : siswa yang memiliki skor dasaryang setara dari tiap-tiap

kelompok diarahkan untuk duduk bersama guna mengikuti turnamen akademik.

Langkah keempat :guru mengoreksi hasil turnamen dan menghitung peningkatan skor rata-rata setiap siswa dan besar sumbanganya kepada kelompok.

Langkah kelima :guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil mencapai peningkatan skor rata-rata diatas kriteria yang telah ditentukan.

Media pembelajaran sebagai alat bantu, sebaiknya mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Secara garis besar media pembelajaran terbagi atas 3 yaitu; media audio, media visual, dab media audio visual.

Media pembelajaran kartu dan ular tangga merupakan media yang menyenangkan dan mampu membuatsiswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran kartu dan ular tangga yaitumedia pembelajaran dalam bentukpermainan. Permainan merupakan modal bagi pembinaan awal kecerdasandan mental serta emosional anak. Penggunaan media permainan dapat menimbulkan efek positif bagi kecerdasan, mental, maupun emosional anak. Oleh karena itu, dengan mengikuti pola serta cara bermain, media kartu dan ular tangga sebagai alat bantu dalam pembelajaran kimia mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media pembelajarankartu dan ular tangga adalah media papan atau kertas untukanak- anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Penelitian tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yaitu oleh.

(1) Fauzi (2011) penelitian dengan judul “ Pembelajaran Fisika Dengan Pendekatan Kooperatif Model Team Game Tournament(TGT) Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi sosial Mahasiswa “ Hasil penelitian menunjukkan mampu meningkatkan prestasi belajar dan keaktifan siswa.

(2)Galura dkk (2016) melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelaas IX IPA Di SMA Yapis Manokwari”hasil peneliatannya menunjukkan bahwa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar fisika peserta didik dikelas XI IPA di SMA Yapis Manokwari

(3)Gusniawati dan Edi(2015) penelitian dengan judul “ Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Sub Materi Pokok Bilangan Bulat “ Hasil penelitian menunjukkan Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournamentmeningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Dari penelitian diatas menyimpulkan bahwa ada pengaruh kemampuan analisis siswa terhadap prestasi belajar aspek kognitif maupun aspek afektif dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe teams games tournaments(TGT),kekurangan penelitian diatas tidak menggunakan media Disini peneliti tertarik untuk menerapkan pembelajaran Kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran fisika dan menambahkan media kartu dan ular tangga. Penulis melakukan penelitian di MTsN 1 Lubuk Basung dengan materi hukum newton dan pesawat sederhana.

**METODE**

**a. Jenis dan Rancangan Penelitian**

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian Quasi Experimen. Rancangan penelitian ini menggunakan model Randomized Control Group Only.

Tabel 2.Rancangan Penelitian Randomized Control Group Only Design

Kelas	Perlakuan	Tes akhir
Eksperimen	X	T
Kontrol	-	T

Sumber : Nazir (2005)

Keterangan :

T = Tes akhir yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

X= Perlakuan pada kelas eksperimen yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan kartu dan ular tangga.

(-)= Perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol yaitu pembelajaran konvensional

**b. Populasi**

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTsN 1 Lubuk Basung yang terdaftar tahun ajaran 2015/2016 terdiri dari 5 kelas.

**c. Sampel**

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik pengambilan cluster random sampling, dengan mengambil secara acak setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament menggunakan media kartu dan ular tangga sebagai kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional sebagai kelas kontrol.

**d. Variabel Penelitian**

Variabel bebas yaitu penerapan model kooperatif tipe Team Game Tournament menggunakan media kartu dan ular tangga

Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa ranah kognitif.

**e. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan yaitu tes akhir yang berbentuk objektif yang berjumlah 25 butir soal dan memiliki Reabilitas yang tinggi yaitu 0.78.

instrumen juga divalidasi oleh ahli yaitu guru fisika dan dosen fisika.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji-t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah penulis lakukan di kelas VIII MTsN 1 Lubuk Basung, hal di atas memang telah terbukti. Dari penilaian pada aspek kognitif, yang dilakukan pada kedua kelas sampel dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 85,52 dan pada kelas kontrol memiliki rata-rata 73,17, terlihat bahwa hasil belajar fisika siswa terdapat peningkatan antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan kartu dan ular tanggadengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan kartu dan ular tanggatersebut. Dan apabila dibandingkan dengan penelitian relevan yang sebelumnya ternyata sama-sama dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dimana peneliti sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tanpa media kartu dan ular tangga, sementara penulis membandingkan antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan kartu dan ular tanggadengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Hasil Belajar siswa kelas sampel

Kelas Sampel	$\bar{X}$	S	$\bar{X}_{maks}$	$\bar{X}_{min}$
Eksperimen	85,5	10,8	99	60
Kontrol	73,2	10,3	88	52

Hasil analisis data yang diperoleh adalah pada ranah kognitif dimana rata-rata hasil belajar IPA Fisika siswa di kelas eksperimen adalah 85,52 sedangkan pada kelas kontrol adalah 73,17. Berdasarkan

hasil uji  $t$  pada taraf nyata 0,05 diperoleh  $t_{hitung} = 4,25$ ;  $t_{tabel} = 1,67$ . Karena didapat  $t_{hitung}$  berada di wilayah penolakan  $H_0$ , yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,25 > 1,67$ ), maka keputusannya adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media ular tangga memberikan hasil yang lebih tinggi dari pada pembelajaran konvensional pada materi hukum Newton dan pesawat sederhana.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil tes rata-rata nilai fisika siswa kelas eksperimen adalah 85,52 dan kelas kontrol adalah 73,17. Jadi menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media ulat tangga memberikan hasil yang lebih tinggi dari pada pembelajaran konvensional pada materi hukum Newton dan pesawat sederhana.

Kesimpulan penelitian di atas, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut : Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan kartu dan ular tanggaini bisa digunakan sebagai salah satu alternatif bagi para guru dalam usahanya meningkatkan hasil belajar IPA fisika.

1. Pada penelitian ini peneliti hanya melakukan penilaian terhadap aspek kognitif siswa saja.
2. Diharapkan pada penelitian lebih lanjut dilakukan penilaian terhadap aspek lainnya yaitu aspek afektif dan aspek psikomotor.
3. Peneliti sendiri masih terbatas pada konsep hukum Newton dan pesawat sederhana saja, untuk itu diharapkan ada peneliti lebih lanjut yang menerapkannya untuk materi pelajaran fisika lainnya

## REFERENSI

- Darmansyah. 2012. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fauzi. 2011. Pembelajaran Fisika Dengan Pendekatan Kooperatif Model *Team Game Tournament*(TGT) Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi sosial Mahasiswa. *ORBITH*.7(3): 413-417
- Galura dkk. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelaas IX IPA Di SMA Yapis Manokwari. *Pancaran*. 5(2):103-118
- Gusniawati dan Edi . 2015. Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Sub Materi Pokok Bilangan Bulat. *EduMa*.4(1): 113-125
- Hamalik, Oemar. 2011. Kurikulum dan pembelajaran, Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka.
- Nazir, Moh. 2005. Metode Penelitian. Bogor: Ghalia
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Taniredja, Tukiran. 2011. Model Pembelajaran Inovativ. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2008. Mendesain Pembelajaran Kontekstual di Kelas. Jakarta: Cerdas Pustaka Publisher.