

PENGARUH METODE KOOPERATIF TGT (*Team Games Tournament*) MENGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Shinta Dwi Handayani

Program Studi Informatika Universitas Indraprasta PGRI

Email: shintadh.1109@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dan pengambilan sample dengan teknik *simple random sampling*, sampel dalam penelitian ini sebanyak 40 siswa terdiri dari 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa sebagai kelas kontrol. Analisis dalam rangka pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji beda rerata (uji-t), dengan hasil uji hipotesis menghasilkan Terdapat pengaruh penerapan metode kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika.

Kata Kunci : metode kooperatif TGT, *puzzle*, hasil belajar matematika.

Abstract

The purpose of this research is to know the effect of applying the TGT (Team Games Tournament) cooperative method through a medium of puzzle on the mathematics learning outcomes. The method used is an experimental method. The sampling is conducted using a simple random sampling technique, with samples of 40 students consisting of 20 students of an experimental class and 20 students of a control class. The analysis to test the research hypothesis is performed using the mean difference test (t-test), with the results of the hypothesis test showing that there is the effect of applying the TGT (Team Games Tournament) cooperative method through a medium of puzzle on the mathematics learning outcomes.

Keywords: TGT cooperative method, puzzle, mathematics learning outcomes.

PENDAHULUAN

Belajar matematika dapat dikatakan kewajiban siswa saat mengikuti jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah. Ini dapat dilihat dari pelajaran matematika yang menjadi salah satu syarat kelulusan siswa untuk pendidikannya di sekolah. Melihat pelajaran matematika yang merupakan syarat kelulusan tidak menjadikan pelajaran matematika menjadi pelajaran yang ingin diikuti oleh siswa, banyak dari siswa menghindari ataupun malas untuk mengikuti pelajaran matematika di kelas. Ini dapat dilihat dari hasil belajar matematika siswa di kelas yang kurang memuaskan. Secara umum hasil belajar siswa belum memuaskan dengan nilai rata rata di angka 68,5 [1]. Banyak faktor yang menyebabkan timbulnya masalah dalam

pembelajaran matematika, salah satunya adalah pemikiran siswa mengenai pelajaran matematika yang sulit dan membosankan karena selalu berhubungan dengan rumus dan soal yang sulit, melihat fenomena ini sangat disayangkan jika matematika selalu dijadikan pelajaran yang dihindari hanya karena pemikiran awal siswa yang tertanam sudah negatif. Sehingga disini peran guru sangat dibutuhkan, guru tidak hanya menguasai materi yang diajarkan namun guru diharapkan dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan saat pembelajaran matematika.

Salah satu yang dapat dilakukan oleh guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan adalah berusaha menyusun dan menerapkan

metode pembelajaran dengan berbagai strategi dan media pembelajaran yang tepat, agar proses belajar dan mengajar dapat berjalan lancar. Guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara, efektif, efisien, dan mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut metode mengajar [2].

Penggunaan metode pembelajaran di kelas dipilih berdasarkan tujuan dan penguasaan materi yang ingin dicapai. Metode pembelajaran adalah seperangkat cara, jalan dan teknik yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran atau menguasai kompetensi tertentu yang dirumuskan dalam silabus mata pelajaran [3]. Banyak metode pembelajaran yang merangsang siswa untuk belajar mandiri, kreatif dan lebih efektif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah metode pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*), dimana dalam metode ini siswa diberi kesempatan belajar mandiri, kreatif dan lebih aktif.

TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda [4]. Pengertian tersebut menjelaskan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri. Pada pelaksanaannya TGT dibagi menjadi 5 komponen yaitu presentasi kelas (penyampaian materi), tim, *games* (permainan), *tournament* (pertandingan) dan penghargaan tim. Belajar sambil

bermain tidak selalu berakibat buruk pada hasil belajar siswa. Karena dengan penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya, sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan motivasi belajar, karena selama ini yang terjadi adalah guru hanya sebagai penyampai materi dan siswa sebagai penerima materi. Jadi sangat diwajarkan jika muncul pemikiran siswa bahwa pembelajaran matematika sangat membosankan, terlebih jika siswa belum memahami suatu materi tertentu namun guru sudah menambahkan materi baru. Permasalahan seperti inilah yang menjadikan pelajaran matematika menjadi suatu pelajaran yang sulit dan penuh rumus abstrak, karena ketika siswa belum mampu memahami suatu rumus matematika namun guru sudah memberikan rumus baru yang harus dipahami siswa, sehingga ketika siswa semakin tidak paham akan materi yang diberikan maka akan timbul suatu kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan munculah sikap siswa yang menjadi pasif dalam pembelajaran.

Permainan dapat dimanfaatkan tidak saja untuk menimbulkan minat dan kesenangan dalam program pembelajaran siswa, tetapi juga dapat membantu para siswa mencapai berbagai kompetensi mulai dari keterampilan-keterampilan intelektual dasar hingga *problem solving* [5]. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan merangkai keping-keping gambar menjadi satu kesatuan utuh yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan. Teka-teki atau *puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung [6]. Kepuasan yang didapat setelah menyelesaikan permainan *puzzle* adalah salah satu pembangkit motivasi

untuk mencoba hal-hal yang baru bagi dirinya.

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan penelitian ini adalah: Adakah pengaruh penerapan metode kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) menggunakan media puzzle terhadap hasil belajar matematika?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika. Dengan hipotesis penelitian Terdapat pengaruh penerapan metode kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam pembelajaran dikelas, terutama dalam pemanfaatan metode dan media pembelajaran. Dan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian lanjutan, dengan judul yang sama namun metode, model, teknik analisis ataupun sampel yang berbeda, sehingga didapat sebuah temuan baru yang berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Responden penelitian dibedakan menjadi dua kelompok atau kelas, yaitu: kelompok eksperimen (kelas dengan penerapan metode kooperatif tipe TGT menggunakan media *puzzle*) dan kelas kontrol (kelas dengan penerapan metode kooperatif tipe TGT tanpa menggunakan media *puzzle*).

Penelitian dilakukan di SMP PGRI Ciputat 1 dengan waktu penelitan 4 bulan terhitung dari bulan April hingga Juli tahun ajaran 2011/2012. Sample yang diambil yaitu siswa-siswi kelas VII. Hasil Belajar

Matematika diukur menggunakan instrumen Tes yang telah di validasi terlebih dahulu, dengan materi Bangun Datar Segi Empat. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *Simple Random Sampling*, yaitu untuk mengambil responden sebanyak 20 orang per kelas, dengan jumlah kelas yang dijadikan sampel sebanyak 2 kelas dan masing-masing kelas yang dijadikan anggota sampel diambil 20 siswa.

Teknik analisis penelitian dalam rangka pengujian hipotesis menggunakan uji beda rerata (uji-t). Sebelum dilakukan analisis varian, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang telah dikumpulkan kemudian ditampilkan secara deskriptif dalam tabel dibawah ini.

Tabel 1. Deskripsi data tiap variabel

		HBM Kelas Eksperimen	HBM Kelas Kontrol
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		81.50	69.50
Median		85.00	70.00
Mode		85 ^a	70
Std. Deviation		11.482	9.162
Range		45	35
Minimum		55	50
Maximum		100	85

Dari hasil tabel 1 dapat dilihat jika hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol memiliki sebaran yang baik. Dengan pengertian jika sample penelitian menunjukkan tingkat kecerdasan yang merata (tidak terlalu pandai dan tidak terlalu kurang).

Pengujian Persyaratan Analisis

Sebagai syarat untuk melanjutkan analisis data, maka perlu dilakukan uji kenormalan dan pengujian homogenitas.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

		HBM Kelas Eksperimen	HBM Kelas Kontrol
N		20	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	81.50	69.50
	Std. Deviation	11.482	9.162
Most Extreme Differences	Absolute	.170	.128
	Positive	.092	.128
	Negative	-.170	-.122
Test Statistic		.170	.128
Asymp. Sig. (2-tailed)		.133 ^c	.200 ^{c,d}

Dari tabel 2 hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS terlihat bahwa nilai signifikan secara keseluruhan > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.432	1	38	.239

Dari tabel 3 hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS terlihat bahwa nilai signifikan 0,239 > 0,05 artinya data variabel hasil belajar matematika berdasarkan kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang sama atau homogen.

Pengujian Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji beda rerata (uji-t). Dengan Hipotesis penelitian:

Ho : Tidak Terdapat pengaruh penerapan metode kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika

Ha : Terdapat pengaruh penerapan metode kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) menggunakan media

puzzle terhadap hasil belajar matematika.

Tabel 4. Hasil Uji Rerata (Uji-t)

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)
HBM	Equal Variances assumed	1.432	.239	3.653	38	.001
	Equal variances not assumed			3.653	36.216	.001

Dari tabel 4 hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS terlihat bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05 maka dapat disimpulkan Ho ditolak dan Ha diterima, yang artinya bahwa terdapat perbedaan antara rata rata hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol atau bisa dikatakan terdapat pengaruh penerapan metode kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika

Hasil perhitungan dalam hipotesis memberikan hasil yang signifikan, hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan dalam penerapan metode pembelajaran kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) dengan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas. Hal ini dapat dilihat juga dari nilai rata-rata yang di perlihatkan dalam tabel 1, dimana nilai rata-rata hasil belajar matematika dengan penerapan metode TGT dengan media *puzzle* lebih besar jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode kooperatif namun tidak menggunakan media *puzzle* dalam pembelajarannya. Temuan ini sejalan dengan studi penelitian [7], *Physics learning outcomes of students taught using cooperative learning model with TGT are overall higher than the students taught using conventional learning models*. Hasil ini memberikan penjelasan bahwa pemilihan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan yang ingin dicapai

sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Seperti dalam [8], Metode Pembelajaran sebagai salah satu komponen pendidikan yang perlu dipahami oleh guru agar proses pembelajaran dikelas dapat berlangsung dengan baik. Karena dengan memiliki pengetahuan yang luas tentang metode pembelajaran, guru dapat memilih metode yang tepat untuk suatu materi (kompetensi) yang akan dipelajari atau dicapai siswa. Metode yang tepat akan sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran siswa dikelas.

Dengan penggunaan media *puzzle* sebagai permainan pada penelitian ini juga dapat dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar matematika, ini dapat dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan metode kooperatif dengan media *puzzle* lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan metode kooperatif namun tidak menggunakan media *puzzle* dalam pembelajarannya. Temuan ini sejalan dengan studi penelitian [9], Media *crossword puzzle chemistry* (CROPHEM) sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *crossword puzzle chemistry* (CROPHEM). Hasil ini memberikan penjelasan bahwa suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran memberikan hasil yang baik pada nilai yang dicapai oleh siswa. Seperti dalam [10], Media *Puzzle* dapat menyenangkan peserta didik karena media ini mengajak peserta didik agar tidak diam saja melainkan bergerak aktif untuk merangkai penggalan kata, selain itu media ini mengajak mereka untuk berpikir kreatif.

Dari pemaparan diatas dapat kita lihat bahwa guru sebagai unsur terdepan dalam pembelajaran sangat berpengaruh dalam terciptanya suasana pembelajaran yang

kondusif, dengan pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat maka akan tercipta kelas yang baik dalam pembelajaran dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Tidak hanya meningkatnya pembelajaran matematika namun dengan suasanaya yang menyenangkan dan kondusif dapat membantu siswa dalam menghilangkan pemikiran bahwa pelajaran matematika itu membosankan dan suatu pelajaran yang sulit karena tidak lepas dari suatu rumus yang abstrak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika, ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas eksperimen atau hasil belajar siswa yang diajar dengan penerapan metode kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) menggunakan media *puzzle* dalam kegiatan belajar pembelajaran lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) tanpa media *puzzle*. Pada pengolahan data terlihat nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya bahwa terdapat perbedaan antara rata rata hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol atau bisa dikatakan terdapat pengaruh penerapan metode kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika.

Guru sebagai unsur terdepan dalam pembelajaran dikelas sangat berpengaruh dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif agar tujuan yang ingin dicapai berhasil. Penerapan metode kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan media *puzzle* sangat tepat digunakan pada

kelas VII dengan materi bangun datar segi empat. Tidak hanya meningkatnya pembelajaran matematika namun dengan suasana yang menyenangkan dan kondusif dapat membantu siswa dalam menghilangkan pemikiran bahwa pelajaran matematika itu membosankan dan suatu pelajaran yang sulit karena tidak lepas dari suatu rumus yang abstrak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. B. Prasetyo dan Haryanto. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika". *EduResearch Raise The Standar*, vol. 1, no. 2, pp. 127-144, 2017.
- [2] Djamarah dan S. Bahri. "*Strategi Belajar Mengajar*". Jakarta: Rineke Cipta, 2010
- [3] Ramayulis. "*Ilmu Pendidikan Islam*". Cetakan ke-3. Jakarta: Kalam Mulia, 2010.
- [4] Rusman. "Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Cetakan ke-4. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- [5] Suranto. "Peningkatan Penguasaan Materi Bangun Datar Berbahasa Inggris Dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dan Kartu Permainan Matematika Siswa Kelas 7F SMP Negeri 2 Kendal Semester II Tahun Pelajaran 2010/2011". *Jurnal Pendidikan Dasar* vol. 1, no 2, Hal. 1 – 11, 2011.
- [6] H. Zaini, B. Munthe, dan S.A. Aryani. "*Strategi Pembelajaran Aktif*". Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008.
- [7] Nadrah, I. Tolla, M.S. Ali and Muris. "The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students Motivations toward Physics Learning Outcome". *International Educations Studies*, vol. 10, no. 2, 2017. [Online]. Tersedia: <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/view/55398>. [Diakses 31 Oktober 2018]
- [8] Hariyanto. "*Macam-macam Metode Pembelajaran*", 2011, [Online]. Tersedia: <http://belajarpsikologi.com/macam-macam-metode-pembelajaran/>. [Diakses 21 Agustus 2017]
- [9] TD. Trigas, R. Sahputra dan Erlin. "Pengembangan Media Crossword Puzzle Chemistry (CROP-CHEM) Pada Materi Struktur Atom Di SMA". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 9, 2014. [Online]. Tersedia: <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/6906>. [Diakses 31 Oktober 2018]
- [10] R. Aroya. "Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Calistung Peserta Didik Pendidikan Keaksaraan Fungsional Tingkat Dasar Di UPTD SKB Kabupaten Trenggalek". *J+Plus Unesa*, vol. 2, no. 2, 2013. [Online]. Tersedia: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/4394>. [Diakses 31 Oktober 2018]