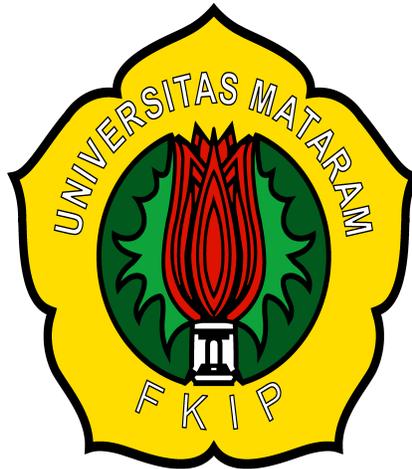


**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN TEKNIK PERMAINAN ESTAFET
JAKARTA (JAWAB KARTU PERTANYAAN) TERHADAP PRESTASI BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 LINGSAR TAHUN AJARAN
2015/2016**



JURNAL SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana (S1) Pendidikan Matematika**

Oleh :

M. TRI ARIADI HENDRAWAN

E1R010042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MATARAM**

2016



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MATARAM

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jln. Majapahit No 62, Telp (0370) 621435 Mataram NTB

HALAMAN PENGESAHAN JURNAL SKRIPSI

Jurnal skripsi yang disusun oleh: **M. Tri Ariadi Hendrawan (E1R010042)** dengan judul:

“Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Tipe Tgt (*Team Games Tournament*) Dengan Tipe Permainan Eststafet Jakarta (Jawab Kartu Pertanyaan) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Lingsar Tahun Ajaran 2015/2016 ” telah diperiksa dan disetujui.

Mataram, Oktober 2018

Pembimbing I

(Nani Kurniati, S.Pd, M.Sc.)

NIP.19800603 200312 2 002

Mataram, Oktober 2018

Pembimbing II

(M. Turmuzy M.Pd.)

NIP. 19731017 200604 1 001

Mengetahui:

Ketua Program Studi Pendidikan Matematika

(Drs. Bardowi, M. Si)

NIP. 19650406199203 1 001

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN TEKNIK PERMAINAN ESTAFET
JAKARTA (JAWAB KARTU PERTANYAAN) UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI
BELAJAR SISWA KELAS X SMKN 1 LINGSAR TAHUN AJARAN 2015/2016**

**EFFECTIVNESS OF USE COOPERATIVE LEARNING TYPE TGT (TEAMS GAMES
TOURNAMENT) WITH GAME TECHNIQUES JAKARTA (ANSWER QUESTION
CARD) RELAYS TOWARD ACHIEVMENT LEARNING OF STUDENT CLASS X
SMKN 1 LINGSAR ACADEMIC YEAR 2015/2016**

M. Tri Ariadi Hendrawan¹⁾, Nani Kurniati²⁾, M. Turmuzi³⁾

¹⁾Mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP Universitas Mataram

^{2) 3)}Dosen Pendidikan Matematika FKIP Universitas Mataram

Universitas Mataram, Jalan Majapahit No.62, Mataram

Email: endrapiersack123@gmail.com

Abstrak

Pelajaran Matematika merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sangat sulit oleh sebagian siswa sekolah menengah. Hal ini disebabkan oleh banyaknya simbol-simbol di tambah lagi masih banyak guru yang menerapkan model pembelajaran ekspositori. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran tipe TGT dengan teknik permainan *estafet* Jakarta efektif untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas X SMKN 1 Lingsar tahun ajaran 2015/2016. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas X SMKN 1 yang telah diuji Homogenitasnya dan di dapat sampel kelas X TKR 2 sebagai kelas eksperimen dan X TKR 1 sebagai kelas kontrol. Data hasil belajar yang telah diperoleh telah terdistribusi normal dengan uji Normalitas data menggunakan IBM SPSS statistik 21. Data yang terdistribusi normal dianalisis menggunakan uji $-t$ dengan nilai alpha sebesar 0,05, di dapat nilai t tabel sebesar 1,999333 dan t hitung sebesar 7,358159, ini berarti t hitung $>$ t tabel, artinya H_0 diterima maka dapat disimpulkan bahwa “Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan teknik permainan *estafet* Jakarta efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X SMKN 1 Lingsar tahun ajaran 2015/2016”, dimana prestasi belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Kata kunci : *Pembelajaran kooperatif, model TGT, permainan estafet Jakarta dan prestasi belajar siswa*

Abstract

Mathematic subject is one of knowledge that is considered very difficult by high school students. This caused by symbols plus many teachers apply a wrong model study such as model expository. This research is an experiment research that aiming to knowing is cooperative learning type TGT (Teams Games Tournament) with game techniques Jakarta (Answer Question Card) effective to increase student achievement at ten grade SMKN 1 Lingsar academic 2015/2016. The population of this research is all of ten grades SMKN 1 Lingsar which has been tested the homogeneity and obtained samples TKR 2 Class as experiment class and TKR 1 Class as control class. Learning outcomes data that have been obtained have normally distributed with normality test use IBM SPSS statistic 21. Data that normally distributed analyzed use t-test with alpha value 0, 05, t table scores obtained by 1, 999333 and t count score obtained 7,358159, this mean t count > t table, mean H_a accepted it can be concluded that “using cooperative learning type TGT with game techniques Jakarta relays effective to increase achievement learning student class X SMKN 1 Lingsar academic year 2015/2016”. This is achievement learning experiment class more than control class.

Key word: Cooperative learning, TGT model, game Jakarta relay and achievement students learning.

I. PENDAHULUAN

Pembaruan dalam bidang pendidikan harus dimulai dari bagaimana cara anak belajar dan cara guru mengajar. Adanya pembaruan dalam proses pembelajaran akan meningkatkan mutu pendidikan nasional. Mutu pendidikan pada hakekatnya adalah bagaimana proses pembelajaran guru di kelas berlangsung secara bermakna. Mutu pendidikan salah satunya ditentukan dalam kelas melalui proses pembelajaran. Pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara guru dengan siswa. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa mencapai kompetensi yang diharapkan, karena itu merupakan cerminan dari siswa dalam menguasai materi, hal ini tidak terlepas dari kemampuan guru dalam memilih metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Saat ini, pembelajaran matematika dianggap mata pelajaran yang sangat sulit oleh sebagian besar siswa sekolah menengah, hal ini disebabkan karena diperlukannya pemahaman yang kuat dan analisis dalam mengerjakan soal. Guru masih menyajikan pelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran ekspositori, hal ini menimbulkan

kesan bahwa pelajaran matematika menegangkan. Pembelajaran matematika tidak cukup hanya menggunakan metode ekspositori tetapi dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang lebih menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi dikelas terlihat bahwa proses pembelajaran matematika di SMKN 1 Lingsar masih menggunakan metode pembelajaran Ekspositori. Siswa kurang dilibatkan dalam menganalisis dan merumuskan suatu konsep. Pembelajaran seperti ini tidak efektif dan mengakibatkan siswa kurang aktif dan hasil belajar masih kurang dimana hasil ketuntasan mid semester kelas X semester gasal tahun 2015/2016 masih kurang dari 50%.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan teknik permainan *estafet* Jakarta (Jawab Kartu Pertanyaan) terhadap prestasi belajar Matematika siswa kelas X SMK Negeri 1 Lingsar”.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono [1], penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel-variabel yang diteliti dan dalam kondisi yang dikendalikan, oleh karena itu di dalam penelitian eksperimen terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sugiyono [2] mengatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X SMKN 1 Lingsar Tahun Ajaran 2015/2016 yang terdiri dari 9 kelas dengan total jumlah siswa sebanyak 305 Siswa.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Adapun teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah *random sampling*. Teknik ini dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas nilai mid semester genap kelas X dihasilkan bahwa varians-variens adalah homogen Pengambilan sampel dilakukan secara acak dan didapatkan kelas X TKR 2 sebagai eksperimen dan kelas X TKR 1 sebagai kelas kontrol.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu instrumennya di lakukan uji validitas dan reliabilitas, dihitung indeks kesukaran dan daya bedanya. Hasil uji validitas dari 15 butir soal didapat 10 soal valid dan 5 soal tidak valid dan melalui uji reliabilitas didapatkan intrumennya sudah reliabel, sementara dari hasil indeks kesukaran soal di dapat 6 soal mudah, 3 soal sukar dan 6 soal sedang, dari hasil perhitungan daya beda soal didapat 4 soal jelek, 6 soal cukup dan 5 soal baik.

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Postes

Hasil Postes siswa dianalisis dan hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel Hasil Postes

Kelas	Jumlah siswa	Rata-rata	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Varian
Eksperimen	32	75,625	100	40	206,0484
Kontrol	32	57,8125	80	20	249,8992

2. Hasil Uji Homogenitas

Hasil Uji Homogenitas kedua sampel kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada Tabel Hasil Uji Homogenitas dibawah ini :

Tabel Hasil Uji Homogenitas

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	1,212818	1,83	Homogen
Kontrol	1,212818	1,83	Homogen

Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti variansnya homogen, sehingga untuk uji-t dapat digunakan *polled varrians*.

3. Hasil Uji Normalitas

Hasil Uji Normalitas dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini :

Tabel Hasil Uji Normalitas

Kelas	df	Signifikan	Kriteria
Eksperimen	32	0,145	Terdistribusi Normal
Kontrol	32	0,064	Terdistribusi Normal

Dari tabel di atas terlihat bahwa data nilai signifikan masing-masing kelompok > 0,05 yang artinya data berdistribusi normal sehingga dapat dilakukan pengujian lanjutan, yaitu pengujian hipotesis menggunakan uji -t.

4. Hasil Uji Hipotesis

Untuk uji hipotesis digunakan adalah uji-t. Adapun hipotesis yang digunakan pada pengujian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *estafet* Jakarta tidak efektif terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas X SMKN 1 Lingsar Tahun Ajaran 2015/2016

H_a : Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *estafet* Jakarta efektif terhadap prestasi belajar matematika siswa X SMKN 1 Lingsar Tahun Ajaran 2015/2016.

Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh perlakuan, maka hasil postes akan diuji dengan menggunakan uji -t dengan menggunakan microsoft excel sebagai berikut:

Tabel Hasil uji hipostesis

Kelas	Rata-rata	Varians	t hitung	t tabel
Eksperimen	75,625	206,0484	7,358159	1,999333
Kontrol	57,8125	249,8992		

Dengan memperhatikan tabel di atas, telah diketahui t hitung > t tabel, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat dilihat juga perbedaan yang signifikan antara rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol, maka penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games tournament*) dengan permainan *estafet* Jakarta (Jawab Kartu Pertanyaan) efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMKN 1 Lingsar Tahun Ajaran 2015/2016

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 75,625 lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 57,8125. Perbedaan ini disebabkan karena model pembelajaran yang diberikan berbeda. Pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *estafet* Jakarta sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran dengan model pengajaran langsung metode ekspositori.

Berdasarkan hasil uji normalitas data kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan program IBM SPSS statistik 21 pada kedua kelas dengan $\alpha = 0,05$, didapat nilai normalitas sebesar 0,145, terlihat jelas $0,145 > 0,05$ sehingga dinyatakan terdistribusi normal untuk kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol dengan nilai normalitas sebesar 0,064, terlihat jelas juga $0,064 > 0,005$ sehingga kelas kontrol terdistribusi normal juga. Oleh karena itu data yang telah terdistribusi normal ini dapat diuji hipotesisnya menggunakan uji-t. peneliti mendapatkan t hitung = 7358159 dan t tabel = 1,999333, ini berarti t hitung $>$ t tabel, H_0 diterima maka penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan teknik permainan *estafet* Jakarta efektif terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMKN 1 Lingsar tahun ajaran 2015/2016.

Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75 maka siswa yang dinyatakan tuntas di kelas eksperimen sebanyak 21 orang (65,6 %), nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40, sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 6 orang (18,75 %), nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah 20. Pada penelitian ini, kelas eksperimen dan kelas kontrol diajar oleh guru yang sama, materi, teknik pengumpulan data, bentuk instrumen, tujuan pembelajaran, alokasi waktu, serta cara penilaian yang sama pula. Hal ini membuktikan bahwa perbedaan prestasi belajar tersebut hanya disebabkan karena adanya perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus, sedangkan kelas kontrol tidak. Perlakuan yang dimaksud disini adalah pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan teknik permainan *estafet* Jakarta.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan teknik permainan *estafet* Jakarta dapat mengaktifkan siswa dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok yang bersifat heterogen. Kemudian

melakukan *games* dan *tournament estafet* Jakarta. Permainan ini mengharuskan setiap siswa untuk membuat sebuah pertanyaan dan jawabannya dengan aturan yang diberikan guru. Permainan yang menjawab soal dalam sebuah kartu pertanyaan secara *estafet* dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar, memecahkan masalah dan melatih kemampuan siswa sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi tersebut serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Temuan yang peneliti tulis dan jabarkan di atas, sesuai dengan kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan teknik permainan *estafet* Jakarta yaitu siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, melatih kerja sama siswa dalam kelompok, motivasi belajar siswa bertambah, dan interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan, hal ini sangat berbeda terhadap kelas kontrol, dimana proses pembelajarannya kurang aktif, siswa masih tidak fokus dan main-main sendiri, sehingga pembelajaran jadi membosankan dan berpusat pada guru saja. Hasil penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sahrudin [3] bahwa permainan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Jadi pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan teknik permainan *estafet* Jakarta dapat menjadi alternatif pembelajaran yang bisa meningkatkan prestasi belajar siswa. Efektivitas pembelajaran ini sangat ditentukan oleh perencanaan dan pelaksanaannya di dalam kelas. Keterampilan mengelola kelas dan mengorganisir kondisi kelas sangat dibutuhkan.

Rendahnya nilai postes pada penelitian ini disebabkan oleh kemampuan peneliti dalam mengelola kondisi kelas masih kurang sehingga penggunaan waktu kurang maksimal serta kurangnya pengalaman dalam mengajar. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan klasikal kelas eksperimen masih dibawah KKM (80%), begitu juga kelas kontrol

Hasil yang diperoleh di atas senada dengan apa yang dilakukan oleh Wicaksono [4] dan Sahrudin [5] bahwa pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan media permainan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian uji hipotesis menggunakan uji-t didapatkan t hitung = 7358159 dan t tabel = 1,999333, ini berarti t hitung $>$ t tabel, artinya H_a diterima maka dapat disimpulkan bahwa “Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan teknik permainan *estafet* Jakarta efektif untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas X SMKN 1 Lingsar tahun ajaran 2015/2016”, dimana prestasi belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

B. Saran

1. Bagi guru, pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan teknik permainan *estafet* Jakarta dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran dikelas.
2. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan teknik permainan *estafet* Jakarta sebagai berikut:
 - a. alokasi waktu diatur sebaik mungkin sehingga tiap tahap pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.
 - b. karakteristik dari siswa seperti : kemampuan intelektual, kemampuan berpikir, sikap, dan lain-lain.
 - c. teknik penguasaan kelas seperti : penyampaian materi yang jelas, cara menghadapi siswa yang ribut, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- [3] Sahrun, M. 2013. Efektivitas penggunaan kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dengan Teknik Permainan *estafet* Jakarta (Jawab Kartu Pertanyaan) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Jonggat Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi FKIP. Universitas Mataram.
- [1] Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [2] _____ 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- [4] Suhaeru. 2008. *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Model TGT Terhadap motivasi dan Prestasi Belajar Fisika siswa SMAN 1 Sekotong Tahun Ajaran 2007/2008*. Skripsi FKIP Universitas Mataram.
- [5] Wicaksono, R. H. 2013. *Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dengan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar*. Jurnal UNS.
<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/2383>. (online) diakses pada tanggal 18 mei 2016

