

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* disertai *Joyful Learning* Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMAN 5 Palu

***Rezy¹, Muhammad Ali², dan Kamaluddin³**

Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Indonesia^{1,2,3}

*rezyhasanm@gmail.com

Abstrak - Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament disertai Joyful Learning terhadap hasil belajar fisika siswa kelas X SMAN 5 Palu. Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen kuasi dengan desain the non-equivalent control group design. Sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 4 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar fisika dalam bentuk pilihan ganda yang telah di uji coba. Berdasarkan hasil pengolahan data, untuk kelas eksperimen diperoleh rerata skor tes akhir adalah 13,63 dengan nilai ketuntasan klasikal 54,52 % dengan standar deviasi yaitu 3,17. Untuk kelas kontrol diperoleh rerata skor tes akhir adalah 8,23 dengan nilai ketuntasan klasikal 32,92 % dengan standar deviasi 2,91. Dari hasil analisa data tes akhir yang ada diperoleh nilai ttabel 1,67 sedangkan nilai thitung 7,43. Hal ini menunjukkan bahwa thitung berada didalam daerah penolakan H0. Dengan demikian H0 ditolak dan H1 di terima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf nyata berbeda secara signifikan dengan kelompok siswa yang mendapatkan model Direct Instruction. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament disertai Joyful Learning terhadap hasil belajar fisika siswa kelas X SMAN 5 Palu.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Joyful Learning*, Hasil Belajar Fisika

DOI : <https://doi.org/10.22487/jbot.v2i1.1343>

PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan [1].

Informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran fisika di SMAN 5 Palu menyatakan bahwa siswa kelas X mengalami kesulitan belajar dalam memahami konsep-konsep fisika dan juga pada dasarnya siswa beranggapan bahwa fisika adalah pelajaran yang sulit, membosankan dan penuh perhitungan, sehingga siswa tidak termotivasi untuk aktif mencari informasi sendiri. Sehingga dibenak mereka tersirat bahwa pelajaran fisika adalah pelajaran konsep dan pemahaman. Kesukaran siswa dalam memahami pelajaran fisika terlihat dari hasil belajar siswa yang masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Sampel pada dua kelas X IPA 3 dan X IPA 4 yang dilihat hasil belajar semester dua pada UTS dan UAS, didapatkan jumlah siswa yang

tuntas 30,56% dan 34,29% serta jumlah siswa yang tidak tuntas 69,45% dan 65,71% dari keseluruhan jumlah masing-masing siswa yaitu 36 orang. Hasil tersebut dikarenakan pada proses pembelajaran masih sedikit siswa yang memperhatikan penjelasan guru dan kurang aktifnya siswa dalam memberi respon terhadap konsep fisika yang diajarkan Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok [2].

Pembelajaran kooperatif bergantung pada kelompok-kelompok kecil peserta didik. Masing-masing anggota kelompok bertanggungjawab untuk mempelajari apa yang disajikan dan membantu teman anggotanya untuk belajar. Ketika kerjasama ini berlangsung, tim menciptakan atmosfer pencapaian, dan selanjutnya pembelajaran ditingkatkan [3].

Joyful Learning merupakan suatu proses pembelajaran yang terdapat sebuah kohesi yang kuat

antara pendidik dan peserta didik tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*). Pendekatan *Joyful Learning* membuat peserta didik berani berbuat, berani mencoba, berani bertanya, mengemukakan pendapat, dan mempertahankan pendapat sehingga tidak takut salah, ditertawakan, diremehkan, dan tertekan [4].

Dipilihnya model kooperatif tipe *Team Game Tournament* disertai *Joyful Learning* dengan harapan bahwa model kooperatif ini bisa memberikan solusi bagi pembelajar untuk mengembangkan kemampuan bekerja secara kolaboratif dan dapat membuat siswa merasa senang dengan proses pembelajaran yang ada serta tidak menghilangkan keaktifan proses pembelajaran. Sehingga mereka bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri mereka.

Dimana penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa model pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan modul SMART-Interaktif pada hasil belajar materi gerak lurus dapat dilihat dari nilai koefisien korelasi biserial yaitu 0,427 yang berarti termasuk dalam kategori sedang. Sehingga diperoleh besarnya pengaruh model pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan modul SMART-Interaktif terhadap hasil belajar materi gerak lurus sebesar 18,3 % [5].

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* disertai *Joyful Learning* terhadap hasil belajar fisika siswa kelas X SMAN 5 Palu.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen (*quasi-experiment*). Adapun desain penelitian ini adalah *The Non Equivalent Control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* pada jenis penelitian *true experimental design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok Kontrol tidak dipilih secara acak.

Tabel 1. *The Non Equivalent Control Group Design*

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan (X)	Tes Akhir
KE (Eksperimen)	O ₁	X	O ₂
KK (Kontrol)	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

KE : Kelompok eksperimen

KK: Kelompok kontrol

O₁ : Tes awal sebelum proses belajar mengajar dimulai dan belum diberikan perlakuan

O₂ : Tes akhir setelah proses belajar mengajar berlangsung dan diberikan perlakuan

X₁ : Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* disertai *joyful learning*

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 5 Palu pada kelas X semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 5 Palu tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri dari 6 kelas. Sampel penelitian ini adalah siswa dari dua kelas X SMAN 5 Palu yaitu kelas X IPA 3 dan kelas X IPA 4. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes. Instrumen tes tertulis berupa soal pilihan ganda yang sudah divalidasi. Data yang diperoleh dari penelitian ini selanjutnya diolah dengan menggunakan uji statistik berupa uji normalitas (Chi-kuadrat), uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji t-dua pihak) [6].

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar Fisika

Tabel 2. Deskripsi Skor Tes Hasil Belajar Siswa Untuk Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Uraian	Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	
	Kelas control (X IPA 4)	Kelas Eksperimen (X IPA 3)
Sampel	30	30
Skor minimum	15	19
Skor maksimum	4	8
Skor Rata-rata	8,23	13,63
Standar Deviasi	2,91	3,17

Dapat dilihat dari tabel tersebut bahwa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat masing-masing sampel sebanyak 30 orang. Pada kelas kontrol skor

minimum dan maksimum sebesar 15 dan 4, dengan skor rata-rata 8,23 atau nilai ketuntasan klasikal sebesar 32,92%, serta standar deviasai sebesar 2,91. Sedangkan pada kelas eksperimen skor minimum dan maksimum sebesar 19 dan 8, dengan skor rata-rata sebesar 13,63 atau nilai ketuntasan klasikal sebesar 54,52%, serta standar deviasi sebesar 3,17.

2. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

Pada uji normalitas *posttest* kelas eksperimen $\chi^2_{hitung} = 4,31$ dengan $\chi^2_{tabel} = 7,81$. Pada uji normalitas *posttest* kelas kontrol $\chi^2_{hitung} = 6,97$ dengan $\chi^2_{tabel} = 7,81$. Sehingga dapat disimpulkan keduanya berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Pada uji homogenitas *posttest* nilai varians kelas eksperimen sebesar 9,84 dan kelas kontrol sebesar 8,48. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,16 sedangkan nilai F_{tabel} sebesar 2,62. Sehingga terlihat bahwa F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} , maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol atau dengan kata lain varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis (Uji-t)

Setelah terpenuhi uji normalitas dan homogenitas, maka dilakukan uji beda rata-rata (dua pihak) atau uji t. Uji t tersebut diperoleh berdasarkan data *posttest*. Dimana diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} (7,43) > t_{tabel} (1,67)$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} berada pada daerah penolakan H_0 , dengan demikian maka H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar fisika antara kelompok siswa yang mengikuti model kooperatif tipe TGT disertai *joyful learning* dengan kelompok siswa yang mengikuti model *Direct Instruction*.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh hasil belajar fisika antara kelompok siswa yang mengikuti model Kooperatif Tipe TGT disertai

Joyful Learning dengan siswa yang mengikuti model *Direct Instruction*. Berdasarkan analisis kuantitatif, kemampuan akhir siswa dengan pemberian *posttest* diketahui skor rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 13,63 atau nilai ketuntasan klasikan sebesar 54,52% dan untuk kelas kontrol 8,23 atau nilai ketuntasan klasikal sebesar 32,92%. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan skor antara dua kelas, dimana skor rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas varians, selanjutnya dilakukan uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 7,43$ dan $t_{tabel} = 1,67$ dengan menggunakan kriteria penerimaan H_0 dimana $-t(1 - 0.5\alpha) < t < t(1 - 0.5\alpha)$, diketahui hipotesis H_0 tidak terpenuhi atau ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran Kooperatif Tipe TGT disertai *Joyful Learning*.

Adapun nilai keaktifan guru kelas eksperimen pada tahap *Games* atau permainan dan pada tahap Pelatihan dan Turnamen yang masing-masing memiliki derajat presentasi sebesar 87,5%. Hal ini disebabkan adanya faktor siswa yang cenderung senang, merasa nyaman dan merasa termotivasi dalam hal mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan pada kelas kontrol pada tahap memberikan latihan terbimbing memiliki derajat presentasi sebesar 85,9%. Hal ini disebabkan adanya faktor siswa yang mudah bosan dengan gaya pembelajaran, sulit untuk dibimbing dan mereka pun tidak begitu termotivasi.

Sedangkan pada nilai keaktifan siswa kelas eksperimen pada tahap *Games* memiliki derajat presentasi sebesar 89,5%. Hal ini disebabkan adanya faktor siswa yang cenderung senang bermain, tidak kaku dalam proses pembelajaran. Dibanding dengan kelas kontrol nilai terbesar berada pada tahap menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa yang sebesar 81,2%. Hal ini disebabkan adanya faktor siswa yang ingin selalu diberi motivasi dan cenderung diawal

pertama pelajaran akan lebih fokus dibanding dengan akan berakhirnya proses pembelajaran, siswa lebih cenderung bosan dan tidak begitu aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT disertai *Joyful Learning* ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain, bekerjasama, berkompetisi untuk mengeluarkan segala kemampuan siswa dalam bersaing, baik dalam segi menyampaikan pendapat, menanggapi, tampil didepan kelas, dan jujur dalam mengerjakan soal yang diberikan. Sehingga proses pembelajaran terlihat aktif dan efektif. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kamariah [7] menyatakan bahwa pada kemampuan psikomotor, terdapat tiga aspek yang dinilai selama pembelajaran. Adapun kemampuan psikomotorik yang dinilai adalah kemampuan mengajukan pendapat dan pertanyaan, kemampuan menjawab pertanyaan dan kemampuan mengikuti jalannya pembelajaran. Pada model pembelajaran TGT siswa dilatih untuk bersikap jujur ketika menjawab soal yang ada pada kartu bernomor dan berani mempertanggungjawabkan hasil yang mereka sampaikan. Pada saat berdiskusi siswa terlihat saling bekerja sama satu sama lain sesama anggota kelompok karena pada model pembelajaran kooperatif siswa sengaja dilatih untuk melakukan kerjasama. Kemudian ketika melakukan presentasi hasil diskusi LKS siswa mampu menyampaikan pendapatnya dan berani memberi tanggapan terhadap pendapat lain.

B.M. Turnip dan I.F. Turnip [8] juga mengatakan hasil belajar fisika siswa dalam penelitian ini diperoleh karena adanya beberapa kebaikan dari model pembelajaran TGT disertai *Joyfull Learning* dibandingkan pembelajaran konvensional. Model pembelajaran TGT merupakan pendekatan yang menyebabkan kelompok kecil selama kegiatan belajar bekerjasama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas untuk tujuan bersama. Selain itu, pembelajaran kooperatif tipe TGT ini

mempunyai keunggulan dibandingkan pembelajaran konvensional, antara lain: semua anggota kelompok wajib mendapat tugas. Hal ini menyebabkan semua anggota kelompok aktif, ada interaksi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru, siswa terlatih untuk mengembangkan keterampilan komunikasi sosial, mendorong siswa menghargai pendapat orang lain, dan meningkatkan kemampuan akademik ssiwa, serta melatih siswa untu berbicara di depan kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian dapat disimpulkan, bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament disertai *Joyful Learning* terhadap hasil belajar fisika siswa kelas X SMA Negeri 5 Palu. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji -t diperoleh nilai $t_{hitung} (7,43) > t_{tabel} (1,67)$, dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 58$. Hal tersebut berarti bahwa H_0 tidak diterima atau H_1 diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh selama melakukan proses pembelajaran, maka penulis menyarankan:

- 1) Untuk peneliti selanjutnya diharapkan lebih mengoptimalkan pengelolaan kelas khususnya pada saat pembelajaran berlangsung agar tidak terjadi kegaduhan di dalam kelas.
- 2) Bagi sekolah, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament disertai *Joyful Learning* dapat dijadikan alternatif pembelajaran di sekolah untuk mata pelajaran lainnya.
- 3) Sebelum penelitian berlangsung peneliti harus terlebih dahulu memperkenalkansiswa tentang games, tournament dan joyful learning serta mengajari siswa cara bermain, berkompetisi dan membuat siswa tidak kaku dalam proses pembelajaran dimulai agar proses kegiatan belajar

mengajar dapat berjalan dengan baik dengan harapan hasil yang lebih baik.

REFERENSI

- [1] B.M. Tumip dan I.F. Tumip. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Disertai Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA*, 2014
- [2] E. Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2006
- [3] E. I. Kamariyah. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA*. Wacana Didaktika, 2016.
- [4] Khoiriati, V. Eka. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Joyfull Learning Berbantuan Modul SMART-Interaktif pada Hasil Belajar Materi Gerak Lurus*. Skripsi. Jawa Tengah: Universitas Negeri Semarang, 2013.
- [5] Medsker, L. Karen dan Holdsworth, M. Kristina. *Models and Strategies for Training Design*. About ISPI. Printed in United states of Amirica, 2001.
- [6] Notoadmodjo, S. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- [7] Sudjana, N. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005
- [8] Sugandi. A. *Teori Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2000