

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Media Pembelajaran Game Fisika Asik (GASIK) terhadap Hasil Belajar Siswa SMP

The Effect of Using the Teams Games Tournaments (TGT) Learning Model with the GASIK Learning Media on the Learning Outcomes of Junior High School Students

Samsawati*, Muslimin

Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Tadulako, Palu, Sulawesi Tengah, Indonesia

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan media pembelajaran *Game Fisika Asik* (GASIK) terhadap hasil belajar siswa SMP. Jenis penelitian ini merupakan eksperimen kuasi dengan desain pretest-posttest yang tidak ekuivalen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Palu. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* dengan sampel penelitian adalah 25 siswa kelas VIII D sebagai kelompok eksperimen dan 24 siswa kelas VIII E sebagai kelompok kontrol. Instrumen penelitian ini berupa tes pilihan ganda. Tes hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Uji hipotesis Uji-t (dua pihak), diperoleh $t_{hitung} = 2,80$ dan $t_{0,95(47)} = 1,67$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Hasil ini berarti nilai t_{hitung} berada di luar daerah penerimaan H_0 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan media pembelajaran *Game Fisika Asik* (GASIK) terhadap hasil belajar siswa SMP.

Kata Kunci *Teams Games Tournament* (TGT), GASIK, Hasil Belajar

Abstract The purpose of this study was to determine whether there was an effect of using the Teams Games Tournaments (TGT) learning model with GASIK learning media on the learning outcomes of junior high school students. This type of research was quasi-experimental with a non-equivalent pretest-posttest design. The population of this study was all eighth-grade students of SMP Negeri 10 Palu. The sampling technique used in this study was purposive sampling, with the research sample being 25 students of class VIII D as the experimental group and 24 students of class VIII E as the control group. The instrument of this research was a multiple-choice test. The learning outcomes test obtained showed that the average score of the experimental group was higher than the control group. Hypothesis *t*-test (two-tailed) obtained $t_{count} = 2.80$ and $t_{0,95(47)} = 1.67$ at the level of significance $\alpha = 0.05$. This result means that the value of t_{hitung} is outside the H_0 acceptance area. So, it can be concluded that there is an effect of using the Teams Games Tournaments (TGT) learning model with GASIK learning media on the learning outcomes of junior high school students.

Keywords Teams Games Tournament (TGT), GASIK, Learning Outcomes

Corresponding Author*

E-mail: samsawati.physic.edu@gmail.com

Received 15 September 2021; Accepted 11 November 2021; available Online 26 December 2021

1. Pendahuluan

Pengembangan media pembelajaran dalam mempelajari materi berupa teori sangatlah jarang dilakukan, sehingga perlu adanya terobosan untuk mengatasi masalah ini. Fisika adalah bidang ilmu yang mempelajari tentang alam dan gejalanya, dari yang bersifat riil hingga yang bersifat abstrak atau bahkan hanya berbentuk teori yang pembahasannya melibatkan kemampuan imajinasi atau keterlibatan gambaran mental yang kuat. Banyak rumus dan konsep yang harus dikuasai dalam pelajaran fisika dapat menjadi beban bagi siswa untuk memahami materi sehingga timbul perasaan dan suasana belajar yang membosankan, dan menjenuhkan (Purwanto, 2010). Proses belajar mengajar IPA khususnya fisika di SMP umumnya dianggap tidak menarik, akibatnya banyak siswa yang kurang memahami konsep materi dalam mata pelajaran fisika sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media yang membuat siswa merasa senang dan termotivasi untuk belajar mandiri diperlukan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya bergantung melalui transfer ilmu secara verbal yang dilakukan oleh sekolah ataupun lembaga pendidikan nonformal pada saat ini.

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah masih kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran IPA (fisika). Berdasarkan penelitian sebelumnya, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Nadrah et al., 2017; Purwanto & Anisa, 2016). Selain itu, model pembelajaran TGT dapat membuat siswa lebih aktif (Ulfah et al, 2016). Model pembelajaran TGT juga dapat mengembangkan kemampuan kerja sama (Triowathi & Wijayanti, 2018). Model pembelajaran TGT dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar yang berlandaskan teori belajar konstruktivisme. Model pembelajaran TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat (Rahmayani & Sahyar, 2018).

Selain model pembelajaran, media merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Salah satu media pembelajaran dikembangkan secara inovatif saat ini adalah media pembelajaran permainan. Istiani (2016) menemukan bahwa menggunakan permainan dalam proses pembelajaran seperti permainan teka-teki silang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang dilihat dari peningkatan prestasi belajar siswa. Lebih lanjut, Haya et al. (2014) dalam penelitiannya tentang pengembangan media pembelajaran GASIK (*Game Fisika Asik*) untuk siswa memperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbasis *game* dapat menarik perhatian siswa, dapat melatih siswa berfikir kritis dan kreatif, dan menimbulkan suasana menyenangkan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran fisika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Aththibby & Alarifin, 2015). Hasil penelitian Ibrahim et al. (2018) menunjukkan bahwa media pembelajaran GASIK teruji kevalidannya dan dapat meningkatkan motivasi siswa. Hasil penelitian Mimik (2018)

menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Syukur et al. (2014) meneliti tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT termodifikasi berbasis *outbound* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, metode yang diterapkan berpengaruh positif baik pada motivasi maupun prestasi belajar siswa. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Game Fisika Asik* (GASIK) terhadap hasil belajar siswa SMP. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam pembinaan dan pengembangan pembelajaran fisika yang berkenaan dengan media pembelajaran *games*.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen kuasi. Penelitian eksperimen kuasi merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 10 Palu yang terletak di Jalan Cumi-cumi Kelurahan Lere Kecamatan Palu Barat Kota Palu di kelas VIII. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 April hingga 15 Mei 2019.

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Palu pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari 8 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 173 siswa. Sampel yang diambil yaitu kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 25 siswa dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol dengan jumlah 24 siswa.

Desain penelitian ini yaitu desain dengan rancangan *prates-pascates* yang tidak ekuivalen (*non-equivalent, pretest-posttest design*). Adapun desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

<i>Group</i>	<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O	X	O
Kontrol	O	-	O

Keterangan :

X : Kelas menggunakan model pembelajaran TGT dengan media pembelajaran GASIK

O : Tes awal dan akhir

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah LKS, RPP, GASIK *board*, dan tes. Instrumen tes tertulis berupa soal pilihan ganda. Tes disusun berdasarkan indikator yang disesuaikan dengan kurikulum. Skor yang digunakan dalam pilihan ganda adalah bernilai satu (1) untuk jawaban yang benar dan nol (0) untuk jawaban yang salah. Media pembelajaran GASIK yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



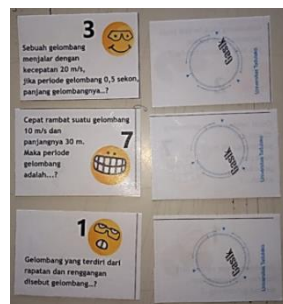
Tampak Depan

Tampak Belakang



Question card

Answer card



+poin jika jawaban benar

-poin jika jawaban salah



Gambar 1. Media Pembelajaran GASIK

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Skor Pretest dan Posttest

Kemampuan awal dan akhir siswa diketahui melalui *pretest* dan *posttest*. Adapun skor *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi Skor *Pretest* dan *Posttest* Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uraian	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Eksperimen (VIII D)	Kontrol (VIII E)	Eksperimen (VIII D)	Kontrol (VIII E)
Sampel	25	24	25	24
Skor terendah	4	2	10	7
Skor tertinggi	15	15	21	18
Skor rata-rata	9,54	9,46	15,46	11,83
Standar deviasi	5,74	2,45	4,95	5,32

Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Distribusi *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uraian	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		Keputusan
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest	
Jumlah siswa	25		24		Terdistribusi normal
Nilai χ^2_{hitung}	4,2	6,93	5,6	5,67	
Nilai χ^2_{tabel}	7,81		7,81		

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa nilai χ^2_{hitung} kelas eksperimen maupun kelas kontrol lebih kecil daripada nilai χ^2_{tabel} . Hasil ini menyatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol terdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uraian	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Nilai varians	5,74	6,41	4,95	5,32
F_{hitung}	1,13	1,13	1,07	1,07
$F_{tabel}(\alpha = 0,05)$	3,13	3,13	3,13	3,13
Keputusan	Data homogen		Data homogen	

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 4 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ terlihat bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$, 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 homogen.

Uji Hipotesis (Uji-t) Pretest dan Posttest

Tabel 5. Uji-t pada *Pretest* dan *Posttest*

Uraian	Pretest	Posttest
T_{hitung}	5,33	2,80
$T_{tabel} (\alpha = 0,05)$	1,67	1,67
Keputusan	H_0 diterima	H_0 ditolak

Berdasarkan data Tabel 5 diketahui $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $2,80 \geq 1,67$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} berada pada daerah penolakan H_0 , dengan demikian maka H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan media pembelajaran GASIK (*Game Fisika Asik*) terhadap hasil belajar siswa SMP.

Pembahasan

Pada awal pelaksanaan tindakan, siswa-siswa dibagi dalam kelas secara heterogen mengikuti langkah model pembelajaran TGT menjadi 5 kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 5 siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda. Pembagian kelompok ini dilakukan untuk memulai penggunaan media pembelajaran GASIK yang telah disediakan. Permainan dalam proses pembelajaran selain untuk menguji kemampuan para pemain (siswa), juga bersifat kompetisi yang ditandai dengan adanya kelompok yang menang dan kalah. Penghargaan kelompok yang memenangkan permainan juga diberikan. Adanya penghargaan berupa hadiah alat tulis mampu membangkitkan motivasi siswa untuk belajar karena setiap siswa akan berusaha untuk memahami materi pelajaran dengan baik untuk memperoleh penghargaan kelompok.

Hasil penelitian juga dapat dilihat dari penilaian guru dan penilaian siswa sendiri. Berdasarkan penilaian tersebut terlihat bahwa keaktifan guru dalam pembelajaran di kelas eksperimen tidak begitu aktif jika dibandingkan dengan keaktifan guru pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan semangat siswa muncul saat proses pembelajaran berlangsung di kelas eksperimen dan di kelas kontrol siswa tidak mengalami perubahan semangat belajar walaupun semangat guru ditingkatkan.

Berdasarkan analisis uji hipotesis menunjukkan terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan media pembelajaran GASIK dengan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil pengamatan, semangat siswa meningkat dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pemicu utama kejadian tersebut karena adanya pemberian *reward* pada akhir pembahasan materi sehingga siswa terdorong untuk memenangkan permainan. Hal ini

sejalan dengan penelitian Muhaira et al. (2016) bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Begitu pula hasil penelitian Mustika (2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran fisika dapat membuat siswa menjadi sangat aktif. Penggunaan media pembelajaran GASIK mempengaruhi hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Gunarta (2018) menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dengan berbantuan media *Question Card* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa aktif saat penerapan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media kartu domino (Susanna, 2017). Penggunaan *game* edukasi dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa (Yakin et al, 2018). Berdasarkan hal tersebut terlihat bahwa media pembelajaran GASIK pada model pembelajaran TGT dapat mendukung siswa dalam pencapaian kompetensi.

Pada penelitian ini, kegiatannya tidak berjalan dengan maksimal. Hal ini disebabkan karena sebagian siswa tidak begitu memahami langkah penyelesaian soal dan tidak begitu terkecoh dengan jawaban soal yang disediakan. Media *card answer* hanya menyediakan jawaban singkat, sedangkan siswa perlu mengetahui bagaimana cara penyelesaian soal tersebut jika berupa hitungan. Berdasarkan hal tersebut, perlu menyediakan beberapa pengecoh berupa rumus-rumus yang terkait dengan materi di bagian belakang *card answer*. Selain pengecoh, juga perlu mengadakan eksperimen sederhana pada awal pembelajaran, tidak hanya berupa apersepsi. Hal ini bertujuan agar siswa juga dapat lebih memahami secara mendalam terkait materi yang dimainkan dalam *games*.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media pembelajaran GASIK (*Game Fisika Asik*) terhadap hasil belajar siswa SMP. Saran penelitian selanjutnya sebaiknya dapat memperhitungkan waktu pada setiap fase pembelajaran agar lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Aththibby, A. R., & Alarifin, D. H. (2015). Pengaruh Permainan dalam Pembelajaran Fisika terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *JRKPF UAD*, 2(2), 38-41
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 1(2), 112-120.
- Haya, F. D., Waskito, S., & Fauzi, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran GASIK (*Game Fisika Asik*) untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), 11-14.

- Ibrahim, Utami, L. S., & Darmayanti, N. W. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Fisika Asik (GASIK) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VIII Materi Pokok Cahaya dan Sifat-sifat Cahaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(2), 6-17.
- Istiani, L. D. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Learning Together Menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 2(2), 169-175.
- Mimik, S. (2018). *Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Fisika pada Siswa SMA AL-Azhar Mandiri Palu* [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Tadulako.
- Muhaira, Z., Elisa, & Susanna. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika*, 2(1), 11-19.
- Mustika, I.W. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal IKA*, 18(1), 54-72.
- Nadrah, Tolla, I., Ali, M., & Muris. (2017). The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students' Motivation Toward Physics Learning Outcome. *International Education Studies*, 10(2), 123-130.
- Purwanto, N. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung, Indonesia: PT. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto & Anisa, J. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa pada Materi Fluida Statis. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan*, 2(2), 34-39.
- Rahmayani., & Sahyar. (2018). The Effect of Cooperative Learning Model Type Teams Game Tournament (TGT) on Outcome Learning of Conceptual Knowledge Physics Students. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 55-60.
- Susanna. (2017). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-196.
- Syukur, I. A., Muhandjito, & Diantoro, M. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Termodifikasi Berbasis Outbound Terhadap Prestasi Belajar Fisika Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(3), 310-327.
- Triowathi, N., & Wijayanti, A. (2018). Implementasi Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar IPA. *J.Pijar MIPA*, 13(2), 110-118.
- Ulfah, A. F., Mahardika, I. K., & Gani, A. A. (2016). Model Kooperatif TGT dalam Pembelajaran Fisika di MAN 2 Jember (Pokok Bahasan Analisis Gerak Lurus Dua Dimensi). *Jurnal Edukasi UNEJ*, II(2) 12-15.
- Yakin, R. Q., Suwindra, I. N. P., & Mardana, I. B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Gerak-Gerak Lurus Beraturan, Berubah Beraturan, dan Jatuh Bebas. *JPPF*, 8(2), 21-30.