

Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Dibelajarkan Menerapkan Model Teams Games Tournament dengan Model Pembelajaran Langsung

Muthi'ah Amaliyah Ahmad¹, Syamsiah^{2*}, Hamka Lodang³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar, Jl. Mallengkeri Raya, Parang Tambung, Kec. Tamalate, Kota Makassar

E-mail: syamsiah.msi@gmail.com^{2*}

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-03-08 Revised: 2023-03-25 Published: 2023-04-02 Keywords: <i>Direct learning model; Learning outcomes; Motion system; TGT</i>	This study aims to determine differences in biology learning outcomes of students who are taught the Teams Games Tournament (TGT) model with the direct learning model in class XI students of SMAN 1 Polewali. The population in this study were all students of class XI MIPA SMAN 1 Polewali in 5 classes, while the sample was students in class XI MIPA 4 and class XI MIPA 5, with 35 students in each class. The research data were obtained by giving a test of the learning outcomes of the motion system material in the form of pretest and posttest. The results of the descriptive analysis showed that the average N-Gain value for the experimental group I was 0.7212 in the high category, while the average N-Gain for the experimental class II was 0.5673 in the medium category. These results indicate that students who are taught by applying the Teams Games Tournament learning model are higher than students who are taught by applying the direct learning model. Based on the inferential statistical analysis through the t-test, the sig. (2-tailed) of 0.000 which is smaller than α (0.05), it can be concluded that there are differences in student learning outcomes that are taught using cooperative learning models of the Teams Games Tournament type with direct learning models on motion system material.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-03-08 Direvisi: 2023-03-25 Dipublikasi: 2023-04-02 Kata kunci: <i>Hasil belajar; Model pembelajaran langsung; Sistem gerak; TGT</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar biologi siswa yang dibelajarkan model Teams Games Tournament (TGT) dengan model pembelajaran langsung pada siswa kelas XI SMAN 1 Polewali. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIPA SMAN 1 Polewali sebanyak 5 kelas, sedangkan sampelnya adalah siswa kelas XI MIPA 4 dan kelas XI MIPA 5, dengan jumlah siswa pada masing-masing kelas sebanyak 35 orang. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan tes hasil belajar materi sistem gerak berupa pretest dan posttest. Hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata N-Gain kelompok eksperimen I sebesar 0,7212 dengan kategori tinggi, sedangkan nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen II sebesar 0,5673 dengan kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament lebih tinggi daripada siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan model pembelajaran langsung. Berdasarkan analisis statistik inferensial melalui uji-t diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari α (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan model pembelajaran langsung pada materi sistem gerak.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang, karena hasil dari proses pendidikan dapat dirasakan baik saat ini maupun di masa yang akan datang. Kondisi masa depan dapat dibentuk melalui

pendidikan berkelanjutan, artinya pendidikan harus mampu mempersiapkan dan menjawab tantangan dan kebutuhan masa depan. Pendidikan harus mampu menjadikan peserta didik tidak hanya berpengetahuan tetapi juga memiliki

karakter yang baik, kritis, logis, dan inovatif (Arikunto, 2016).

Keberhasilan pendidikan tentunya tidak lepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran adalah prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Haling, 2007). Sejalan dengan pendapat tersebut, Setiawan (2017) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses perubahan atas hasil pembelajaran yang mencakup segala aspek kehidupan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya adalah usaha-usaha yang terencana agar terjadi proses belajar dalam diri siswa.

Pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai suatu proses transfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswanya. Namun, saat ini guru yang diminta untuk membantu peserta didik belajar dengan menyediakan sarana serta situasi yang mendukung lingkungan belajar peserta didik. Jadi, guru memiliki tanggung jawab untuk memikirkan dan membuat perencanaan yang saksama dan matang untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memperbaiki kualitas mengajarnya.

Perencanaan yang matang sebelum mengajar perlu dilakukan oleh guru karena setiap siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Ada siswa yang dapat dengan mudah memahami penjelasan dari guru, ada siswa yang tingkat pemahamannya sedang, dan ada juga siswa yang sulit memahami penjelasan yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, pengetahuan dan kreativitas guru

diperlukan dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai agar siswa lebih mudah memahami materi (Dolong, 2016).

Model pembelajaran dapat dikembangkan secara situasional dengan mempertimbangkan beberapa hal. Hal yang perlu dipertimbangkan adalah karakteristik siswa, dan materi ajar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memahami karakteristik dari materi yang akan diajarkan dan karakteristik siswanya. Kemampuan pemahaman tersebut dapat memudahkan guru dalam merancang kegiatan belajar menggunakan model pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada bulan April 2022 dengan guru biologi SMAN 1 Polewali, yaitu Ilmiah, S.Pd. Dalam proses pembelajaran biologi, ia menerapkan model pembelajaran langsung. Tetapi, upaya penggunaan model pembelajaran tersebut belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan karena kurang bervariasinya model pembelajaran serta kurangnya media pembelajaran di sekolah. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan saat belajar di kelas. Kebosanan tersebut membuat hasil belajar biologi siswa menjadi rendah.

Pembelajaran biologi adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa serta sumber belajar yang bertujuan agar terjadi perubahan tingkah laku baik kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang mencakup pengetahuan tentang struktur fisik dan fungsi alat tubuh manusia dan makhluk di sekitarnya. Sistem gerak adalah salah satu materi biologi SMA/MA kelas XI yang dipelajari pada

semester ganjil. Kompetensi dasar materi sistem gerak adalah KD. 3.5 Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem gerak dalam kaitannya dengan bioproses dan gangguan fungsi yang dapat terjadi pada sistem gerak manusia dan KD. 4.5 : Menyajikan karya tentang pemanfaatan teknologi dalam mengatasi gangguan sistem gerak melalui penelusuran dari berbagai sumber informasi.

Kesulitan belajar yang dihadapi siswa SMAN 1 Polewali dalam mempelajari materi sistem gerak antara lain: (1) Menggunakan banyak nama ilmiah, dan bersifat abstrak artinya tidak dapat dilihat wujudnya secara langsung sehingga menjadikan materi ini semakin sulit dipahami oleh sebagian besar siswa dan membuat hasil belajar siswa menjadi rendah yakni nilai rata-rata masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan, (2) Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran langsung dan menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton.

Model pembelajaran langsung membuat siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena pembelajaran lebih berpusat kepada guru (Affandi et al., 2013). Upaya untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, agar peserta didik dapat saling bekerja sama dalam menemukan jawaban dan meminimalisir kegiatan di luar pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif yang dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran yaitu model Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran TGT dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, model pembelajaran TGT juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Adiputra & Heryadi, 2021). Hasil yang diharapkan dengan menggunakan model TGT dalam pembelajaran adalah agar kemampuan kognitif siswa dapat berkembang yang menyebabkan hasil belajar siswa meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Widhiastuti & Fachrurrozie (2014) dalam jurnalnya disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament dapat membuat peserta didik menjadi aktif. Penggunaan model pembelajaran ini juga mengajarkan peserta didik untuk dapat bekerja sama dengan peserta didik lainnya di kelas sehingga penerapan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Purwanti (2016) menjelaskan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem gerak.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis bermaksud untuk membandingkan penerapan kedua model tersebut pada peserta didik kelas XI SMAN 1 Polewali dengan mengajarkan materi sistem gerak sehingga setelah dilakukan penerapan kedua model tersebut, penulis dapat mengetahui perbedaan dari kedua model

tersebut terhadap hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian *Quasi Experiment* (eksperimen semu). Seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Polewali tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 5 kelas dijadikan sebagai populasi di dalam penelitian ini sedangkan yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI MIPA 4 dan XI MIPA 5 SMA Negeri 1 Polewali yang masing-masing terdiri atas 35 orang siswa. Kelas eksperimen I dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Sedangkan, kelas eksperimen II dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes dan non tes. Instrumen tes berupa soal *pre-test* dalam bentuk pilihan ganda dan isian singkat yang digunakan untuk mengukur hasil belajar (ranah kognitif) yang diberikan kepada siswa sesuai materi yang diajarkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tes. Pemberian tes dilakukan dua kali yaitu pemberian *pre-test* sebelum perlakuan diberikan dan pemberian *post-test* setelah pembelajaran. Data dari tes baik dari kelas eksperimen I maupun kelas eksperimen II dikumpulkan untuk selanjutnya dianalisis secara statistik deskriptif dan statistik inferensial. Penilaian hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil tes berupa soal-soal pilihan ganda yang tiap soalnya terdiri dari 5 alternatif jawaban dan hanya ada satu jawaban yang benar dan soal isian singkat. Jawaban yang

benar diberi skor satu dan jawaban yang salah diberi skor nol. Hasil belajar dari kedua kelas tersebut dibandingkan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model pembelajaran langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Peserta Didik

Tabel 1. Deskriptif Nilai *Pretest-Posttest* Peserta Didik pada Kelompok TGT dan Kelompok DI untuk Hasil Belajar

Statistik	Kelompok TGT		Kelompok DI	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	33,14	81,49	35,66	72,57
Standar Deviasi	11,420	8,350	9,671	9,948
Nilai Minimum	20	68	20	52
Nilai Maksimum	60	96	56	88

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelompok TGT dengan kelompok DI mengalami peningkatan sebelum dan sesudah diajarkan dengan model pembelajaran TGT dan model pembelajaran DI. Nilai dari hasil belajar peserta didik selanjutnya dikelompokkan berdasarkan pengkategorian hasil belajar.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil belajar peserta didik

Kategori	Kelompok TGT				Kelompok DI			
	<i>Pretest</i>	%	<i>Posttest</i>	%	<i>Pretest</i>	%	<i>Posttest</i>	%
Sangat Tinggi	0	0	6	17,14	0	0	0	0
Tinggi	0	0	15	42,8	0	0	10	28,57
Sedang	0	0	14	40	0	0	17	48,57
Rendah	2	5,7	0	0	1	2,85	6	17,14
Sangat Rendah	33	94,3	0	0	34	97,14	2	5,7

Keterangan : F = Frekuensi % = Persentase

Peningkatan hasil belajar peserta didik dari *pretest* ke *posttest* baik pada kelas eksperimen I dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT maupun

kelas eksperimen II dengan menerapkan model pembelajaran DI dapat dilihat melalui analisis N-Gain

Tabel 3 Rata-Rata N-Gain Hasil Belajar Peserta Didik

Kelompok	Rata-rata N-Gain	Kategori
TGT	0.7212	Tinggi
DI	0.5673	Sedang

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran TGT berada pada kategori tinggi dan model pembelajaran DI berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar N-Gain pada kelompok TGT lebih besar daripada kelompok DI.

Tabel 4. Deskripsi N-Gain Hasil Belajar Kelompok TGT dan Kelompok DI

Kelompok TGT			Kelompok DI		
Kategori	f	%	Kategori	f	%
Tinggi	21	60	Tinggi	8	22,85
Sedang	14	40	Sedang	22	62,85
Rendah	0	0	Rendah	5	14,30

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa peserta didik pada kelompok TGT yang memiliki peningkatan hasil belajar pada kategori tinggi sebanyak 21 orang (60%), dan sedang sebanyak 14 orang (40%). Adapun peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelompok DI yaitu pada kategori tinggi 8 orang (22,85%), kategori sedang 22 orang (62,85%), dan kategori rendah 5 orang (14,30%).

Uji Normalitas

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Nilai Hasil Belajar

No	Kelompok	Sig.	Keterangan
1	Pretest Kelas Eksperimen I (TGT)	0.134	Berdistribusi Normal
2	Posttest Kelas Eksperimen I (TGT)	0.062	Berdistribusi Normal
3	Pretest Kelas Eksperimen II (DI)	0.200	Berdistribusi Normal
4	Posttest Kelas Eksperimen II (DI)	0.200	Berdistribusi Normal

Menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada pretest dan posttest kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II $> 0,05$ maka dapat dikatakan data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas Nilai Hasil belajar

	Levene Statistik	df1	df2	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	0.557	1	68	0.458

Hasil pengelolaan data sesuai tabel *test of homogeneity of variance* diperoleh *p-value* sebesar $0.458 \geq \alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berasal dari kelompok yang memiliki variansi yang sama (homogen), sehingga dapat dilanjutkan ke uji hipotesis.

Uji Hipotesis

Tabel 8. Hasil Uji *Independent Sample t Test*

Variabel	df	Mean difference	t	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	68	0,15395	4,542	0.000

Berdasarkan output uji *independent sample t-test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sama dengan 0.000 yang berarti < 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan model pembelajaran langsung pada materi sistem gerak.

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif terhadap hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran langsung diperoleh bahwa hasil belajar peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran langsung. Hal ini dapat dilihat

dari frekuensi hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dibandingkan pembelajaran langsung dengan melihat persentase siswa yang memiliki hasil belajar pada kategori sangat baik dengan persentase 17,14%, kategori baik dengan persentase 42,8%, dan kategori sedang dengan persentase 40%. Adapun persentase hasil belajar siswa dengan model pembelajaran langsung kategori tinggi dengan persentase 28,57%, kategori sedang dengan persentase 48,57%, kategori rendah dengan persentase 17,14%, dan kategori sangat rendah dengan persentase 5,7%. Penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Purwati *et al* (2016), bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun data hasil analisis rata-rata N-Gain terhadap hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung memiliki nilai 0,72 berbanding 0,52 yang menunjukkan bahwa kelompok TGT berada pada kategori tinggi dan kelompok DI berada pada kategori sedang. Uji N-Gain dapat memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil belajar antara sebelum dan sesudah diterapkan model tersebut.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak lepas dari manfaat model pembelajaran TGT yang dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Dalam kelompok ini, siswa yang memiliki pemahaman konseptual yang baik terhadap

materi yang akan dipelajari dapat menjadi teman sebaya dengan anggota kelompoknya. Penggunaan LKPD bertujuan untuk memfasilitasi dan menarik perhatian siswa dalam memahami mata pelajaran. Siswa yang terbiasa dengan latihan dapat mengetahui sejauh mana kemampuannya. Selain itu, karena bentuk penilaian pembelajaran berupa permainan, siswa juga tidak mudah bosan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Muzaemah (2018) bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT melibatkan kerja aktif siswa dalam kelompok tanpa perbedaan status, peran siswa sebagai teman sebaya, dan unsur permainan dan penguatan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang dimiliki siswa. Selain itu, Rahmat *et al.* (2018) dalam jurnalnya menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih aktif sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar yang pasif.

Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran secara berkelompok yang diajarkan dengan model pembelajaran DI kurang baik karena pembelajarannya berpusat pada guru dan menekankan komunikasi satu arah yang berarti siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya keberhasilan belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan Sidik dan Winata (2016) bahwa model pembelajaran langsung berpusat pada guru sebagai pemberi informasi, dan model tersebut menekankan komunikasi

satu arah. Kemampuan memantau pemahaman siswa sangat terbatas.

Kemudian berdasarkan analisis *independent sample t test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) yaitu $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, H_1 diterima, yang berarti ada perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan model pembelajaran langsung pada materi sistem gerak. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Widhiastuti dan Fachrurrozie (2014), bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat ditarik dalam penelitian ini yaitu ada perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan model pembelajaran langsung pada materi sistem gerak, di mana rata-rata nilai N-Gain model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih tinggi daripada model pembelajaran langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104–109.
- Affandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah. In UNISSULA

PRESS.

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta Haling, Abdul. (2007). *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Dolong, J. (2016). Sudut Pandang Perencanaan dalam Pengembangan Pendidikan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(1), 65–76.
- Muzaemah. (2018). Penerapan Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 34–40.
- Purwanti, E. (2016). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Konsep Sistem Gerak pada Manusia Melalui Pembelajaran Kooperatif TGT pada Siswa Kelas VIIID SMP Negeri 1 Bandungan.
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, & Rasto. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (TGT): Meta Analisis. *Manajerial*, 3(5), 239–246.
- Setiawan, M. A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Sidik NH., M. I., & Winata, H. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 49–60.