

# Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Dwi Wahyu Listyarini<sup>1</sup>, Abdur Rahman As'ari<sup>2</sup>, Furaidah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

<sup>2</sup>Pendidikan Matematika-Universitas Negeri Malang

<sup>3</sup>Pendidikan Bahasa Inggris-Universitas Negeri Malang

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 19-06-2017

Disetujui: 07-05-2018

### Kata kunci:

*teams games tournament model;*  
*halma games;*  
*interests and learning outcomes;*  
*model pembelajaran TGT;*  
*permainan halma;*  
*minat dan hasil belajar*

### Alamat Korespondensi:

Dwi Wahyu Listyarini  
Pendidikan Dasar  
Pascasarjana Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang 5 Malang  
E-mail: listyarini90@gmail.com

## ABSTRAK

**Abstract:** The purpose of this research is to know the effect of the use learning models TGT assisted game halma to interest and learning outcomes of fourth graders on sound material. The results of this research indicate that the learning model TGT assisted game halma affect the interest and learning outcomes of students of class IV on sound material.

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan permainan halma terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV pada materi bunyi. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan permainan halma berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV pada materi bunyi.

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk membelajarkan seseorang tentang suatu informasi atau konsep melalui pengalaman. Slavin (2011:177) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang melalui pengalaman. Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting, dimana guru harus mampu untuk menerapkan pembelajaran yang dapat membuat siswa merasa nyaman dalam proses belajarnya. Guru harus pandai dalam merancang proses pembelajaran agar menarik perhatian siswa untuk tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Akan tetapi, proses pembelajaran yang disusun harus disesuaikan dengan kondisi akademik siswa serta kondisi lingkungan. Proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yaitu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah penggunaan pembelajaran dengan kelompok kecil sehingga siswa dapat bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri dan orang lain (Kagan & Kagan, 2009). Selain itu, menurut Rusmawati (2013) pembelajaran kooperatif dimana siswa diminta untuk dapat bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk memaksimalkan penguasaan materi. Penerapan model pembelajaran kooperatif diharapkan siswa dapat bertindak lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan ke dalam proses pembelajaran IPA yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT ini sangat cocok untuk diterapkan karena tahap siswa SD dimana siswa masih suka dengan dunia bermain. Model pembelajaran TGT terdapat tahap yang mengandung unsur permainan yaitu tahap *games* dan *tournament*. Kagan & Kagan (2009:1721) mengemukakan bahwa model kooperatif tipe TGT memiliki sintaks yang hampir sama dengan STAD, tetapi tahap kuis pada STAD diganti dengan tahap *tournament* pada TGT. Teknik pelaksanaan *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Slavin (2005:166—167) terdiri atas lima langkah, yaitu (1) tahap penyajian kelas (*class presentation*), dimana guru menyampaikan tujuan dan menyajikan materi pembelajaran kepada siswa, (2) belajar dalam kelompok (*teams*), dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4—5 siswa secara heterogen dalam mempelajari materi dan mengerjakan lembar kerja, (3) permainan (*games*), dimana perwakilan dari setiap kelompok berkumpul pada meja yang telah disediakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kartu soal bernomor, (4) pertandingan (*tournament*), dimana pada meja turnamen (*tournament table*) siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuannya masing-masing, misalnya pandai dilawankan pandai, kurang pandai dilawankan kurang pandai, lalu siswa melaksanakan turnamen dengan menjawab soal-soal sesuai dengan materi yang dipelajari, dan (5) penghargaan kelompok (*team recognition*), yang diberikan berdasarkan perhitungan rerata skor kelompok.

Penerapan model pembelajaran TGT akan berpengaruh besar terhadap keaktifan seluruh siswa baik yang akademiknya tinggi, sedang ataupun rendah dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Shoimin (2014:207) mengatakan bahwa kelebihan dari model pembelajaran TGT, yaitu (1) tidak hanya siswa yang berkemampuan akademik tinggi yang lebih aktif, melainkan siswa yang berkemampuan akademik rendah juga dapat ikut aktif dalam proses pembelajaran, (2) menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, (3) membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan terdapat penghargaan bagi kelompok terbaik, dan (4) membuat siswa menjadi lebih senang selama mengikuti pembelajaran karena terdapat suatu permainan berupa turnamen.

Selama ini model pembelajaran TGT yang digunakan pada tahap *games* dan *tournament* masih terkesan formal karena pada tahap tersebut siswa hanya diberikan soal-soal yang harus dijawab secara bergantian. Alat permainan yang ada di lingkungan sekitar masih belum digunakan semaksimal mungkin. Menurut (Prasetyaningrum, Martini & Susilowati, 2013 dan Purnamawati, Ashadi & Susilowati, 2014) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran TGT akan lebih mudah diterapkan apabila dibantu dengan adanya suatu media pembelajaran untuk permainan (*games*), serta dengan adanya unsur permainan akan membuat siswa terlibat aktif, tidak merasa bosan dan termotivasi untuk mempelajari materi pembelajaran.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan selalu bersifat individu dan kurang memberikan kesempatan siswa untuk belajar sambil bermain sehingga minat belajar siswa rendah dan hasil belajar siswa khususnya IPA juga masih banyak di bawah KKM. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran TGT dengan berbantuan media permainan untuk mengajak siswa belajar bekerja sama dan memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media permainan yang dapat digunakan di dalam model pembelajaran TGT yaitu permainan halma. Permainan halma nantinya akan dilakukan pada tahap *games* dan *tournament*.

Permainan halma dapat digunakan untuk melatih strategi siswa dalam bermain dan mengolah pengetahuan mengenai energi bunyi karena permainan halma berisi lingkaran-lingkaran yang berupa soal. Kelebihan dari permainan halma ini, yaitu (1) dapat melatih strategi ketika bermain, (2) merangsang logika untuk berpikir secara kreatif dalam menempatkan bidak/pion, (3) langkah diagonal yang diciptakan dapat memenuhi ruang segi enam, dan (4) tidak ada bidak/pion yang harus tersingkir atau dimakan apabila dilompati oleh lawan (Prasetyono, 2015:166). Adapun hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Masluroh (2013) yang menyatakan bahwa permainan halma dapat memberikan umpan balik secara langsung tentang jawaban benar atau salah terhadap soal yang diberikan, serta membentuk strategi dari setiap langkah untuk menuju suatu tujuan sehingga diperlukan ketangkasan dalam menjawab soal-soal yang tersimpan dalam setiap petak area permainan halma.

Penerapan model pembelajaran TGT yang berbantuan permainan halma dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Menurut Ormrod (2003) mengatakan bahwa seseorang yang memiliki minat terhadap apa yang dipelajari akan lebih mudah untuk mengingatnya dalam jangka panjang dan menggunakannya kembali sebagai sebuah dasar untuk pembelajaran di masa yang akan datang. Minat akan timbul dari perasaan suka, tertarik, dan melakukannya tanpa ada rasa paksaan. Menurut Djaali (2007:121) berpendapat bahwa minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi harus memiliki indikator ARCS (Keller, 1987), yaitu *attention* (perhatian selama mengikuti proses pembelajaran), *relevance* (kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran), *confidence* (rasa yakin dan percaya diri terhadap apa yang dikerjakannya) dan *satisfaction* (rasa bangga dan puas terhadap hasil pekerjaannya).

Sehubungan dengan itu, peneliti mengembangkan model pembelajaran TGT dengan berbantuan permainan halma di dalam sintaknya. Permainan halma digunakan pada tahap *games* dan *tournament* dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Artikel penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan permainan halma terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV pada materi bunyi.

## METODE

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di dua sekolah yaitu SDN Kejawan dan SDN Grujugan Kidul 3 Kabupaten Bondowoso Tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen dengan rancangan penelitiannya menggunakan rancangan *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2012:79). Rancangan penelitian dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Rancangan Penelitian**

O1	O2
O3	O4

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kejawan dan SDN Grujugan Kidul 3 Kabupaten Bondowoso Tahun ajaran 2016/2017. Penentuan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2012:82), teknik sampel tersebut dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memandang strata yang ada dalam populasi tersebut.

Sampel yang terpilih yaitu siswa kelas IV SDN Kejawan sebagai kelas yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan halma dan siswa kelas IV SDN Grujugan Kidul 3 sebagai kelas yang menggunakan model TGT tanpa permainan halma. Dua sekolah tersebut dipilih karena memiliki kemampuan akademik yang dapat dibilang hampir setara.

Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu observasi untuk mengukur keterlaksanaan proses pembelajaran, angket untuk mengukur minat belajar siswa dan tes untuk mengukur kemampuan akademik siswa mengenai materi energi bunyi. Instrumen pengambilan data berupa lembar observasi, lembar angket dan lembar tes yang sudah divalidasi oleh dosen validator. Analisis data yang digunakan meliputi uji prasyarat analisis dan uji hipotesis yang menggunakan bantuan SPSS 20.0 *for windows*. Uji prasyarat analisis yaitu untuk menguji normalitas menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan teknik *Levene Statistic*. Uji hipotesis menggunakan *analysis of variance* (anova) satu jalur.

## HASIL

Pada dasarnya, penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan minat dan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan halma dengan model TGT tanpa permainan halma. Model TGT berbantuan permainan halma dan tanpa permainan halma dilakukan kepada siswa kelas IV dengan materi mengenai energi bunyi. Sebelum diberi perlakuan baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan *pre test* yang berguna untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai energi bunyi. Proses pembelajaran yang dilakukan baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol berlangsung selama 6x35 menit. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu nilai minat belajar dan nilai tes tulis siswa pada materi energi bunyi. Angket minat belajar baik kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan di akhir proses pembelajaran. Nilai tes yang akan dianalisis hanya nilai *post test* saja. Deskripsi data minat dan hasil belajar akan dijelaskan secara ringkas pada tabel 2.

**Tabel 2. Deskripsi Data Minat dan Hasil Belajar**

Variabel	Kategori	Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
Minat Belajar	Tinggi	75%	42%
	Sedang	25%	42%
	Rendah	0%	16%
Hasil Belajar	<i>Post test</i>	81,25%	66,67%

Berdasarkan tabel 2. Dapat diketahui bahwa skor rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen (TGT berbantuan permainan halma) dikategorikan ke dalam minat belajar tinggi, sedangkan skor rata-rata minat belajar siswa pada kelas kontrol (TGT tanpa permainan halma) dikategorikan ke dalam minat belajar sedang. Pada hasil belajar bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Setelah memperoleh data nilai minat belajar dan hasil belajar, maka tahap selanjutnya di uji normalitas dan uji homogenitas dengan bantuan SPSS 20.0 *for windows*.

Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan dengan memasukkan data hasil *post* saja baik untuk data minat belajar maupun hasil belajar. Pengujian ini menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05. Berikut hasil uji normalitas minat belajar yang tercantum pada tabel 3 dan uji normalitas hasil belajar yang tercantum pada tabel 4.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Minat Belajar**

Metode Statistik	Kriteria Pengujian	Kelas	Sig	Kesimpulan
Kolmogorov – Smirnov	Terdistribusi normal apabila sig > 0,05	Eksperimen	0,142	Berdistribusi Normal
		Kontrol	0,163	Berdistribusi Normal

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar**

Metode Statistik	Kriteria Pengujian	Kelas	Sig	Kesimpulan
Kolmogorov - Smirnov	Terdistribusi normal apabila sig > 0,05	Eksperimen	0,200	Berdistribusi Normal
		Kontrol	0,200	Berdistribusi Normal

Hasil uji normalitas minat dan hasil belajar baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan nilai sig > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya, data tersebut akan diuji homogenitasnya untuk mengetahui data variabel tersebut homogen atau tidak. Berikut hasil uji homogenitas minat belajar yang tercantum pada tabel 5 dan uji homogenitas hasil belajar yang tercantum pada tabel 6.

**Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar**

Kriteria pengujian	Variabel	Levene Statistic	Sig	Kesimpulan
Bernilai homogen apabila nilai sig > 0,05	Minat Belajar	3,842	0,061	Homogen

**Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar**

Kriteria pengujian	Variabel	Levene Statistic	Sig	Kesimpulan
Bernilai homogen apabila nilai sig > 0,05	Hasil Belajar	0,286	0,097	Homogen

Hasil uji homogenitas minat dan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai sig > 0,05 sehingga data variabel tersebut homogen. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa sampel dikatakan normal dan homogen, sehingga data tersebut telah memenuhi syarat untuk dilakukan uji anova dengan bantuan SPSS 20.0 *for windows* untuk menguji hipotesis sebagai berikut.

#### Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama digunakan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan minat belajar siswa kelas eksperimen (TGT berbantuan permainan halma) dengan siswa kelas kontrol (TGT tanpa permainan halma). Berikut hasil uji statistik anova minat belajar yang dapat dipaparkan pada tabel 7.

**Tabel 7. Hasil Uji Anova Minat Belajar**

Minat Belajar	Kelas	Mean	df	F	Sig.	Keterangan
	Eksperimen	2,5	27	11,875	0,002	Ada perbedaan
Kontrol	2,1					

Berdasarkan data hasil anova minat belajar dapat dipaparkan bahwa nilai F hitung sebesar 11,875 dengan nilai signifikan sebesar  $0,002 < 0,05$ . Dikarenakan hasil nilai signifikan perhitungan anova lebih kecil dari taraf signifikan 5% sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya bahwa ada perbedaan signifikan minat belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan halma dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tanpa berbantuan permainan halma.

#### Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua digunakan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan TGT berbantuan permainan halma dengan TGT tanpa permainan halma. Berikut hasil uji statistik anova hasil belajar yang dijelaskan pada tabel 8.

**Tabel 8. Hasil Uji Anova Hasil Belajar**

Hasil Belajar	Kelas	Mean	df	F	Sig.	Keterangan
	<i>Post Test</i>	Eksperimen	83,06	27	10,519	0,003
	Kontrol	70,75				

Berdasarkan hasil perhitungan anova dapat disimpulkan bahwa nilai F hitung sebesar 10,519 dengan nilai signifikan yaitu  $0,003 < 0,05$  sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, bahwa ada perbedaan signifikan hasil belajar antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan halma dengan kontrol menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Oleh karena itu, berdasarkan hasil pengujian statistik tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV pada materi energi bunyi.

#### PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan minat dan hasil belajar antara siswa kelas eksperimen (TGT berbantuan permainan halma) dan kelas kontrol (TGT tanpa permainan halma). Berdasarkan hasil analisis statistik yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa model pembelajaran TGT berbantuan permainan halma memiliki pengaruh terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa. Hal ini dikarenakan siswa lebih tertarik atau suka dengan pembelajaran yang menggunakan model TGT berbantuan permainan halma dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model TGT tanpa permainan halma. Hal ini dapat terjadi karena model pembelajaran TGT dimana terdapat tahap yang bernuansa permainan yaitu tahap *games* dan *tournament*. Akan tetapi, tahap *games* dan *tournament* yang sering dijumpai masih bersifat formal dalam artian dimana pada tahap tersebut siswa hanya diberikan soal secara bergiliran. Model pembelajaran TGT yang terdapat media

permainan dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Prasetyaningrum, Martini & Susilowati, 2013 dan Purnamawati, Ashadi & Susilowati, 2014) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran TGT akan lebih mudah diterapkan apabila dibantu dengan adanya suatu media pembelajaran untuk permainan (*games*), serta dengan adanya unsur permainan akan membuat siswa terlibat aktif, tidak merasa bosan dan termotivasi untuk mempelajari materi pembelajaran.

Siswa yang memiliki minat terhadap materi pembelajaran yang dipelajarinya, maka akan bersungguh-sungguh dan memiliki rasa suka untuk mempelajari materi tersebut tanpa adanya paksaan. Akan tetapi, apabila siswa tidak memiliki minat terhadap materi pelajaran yang dipelajarinya, maka siswa akan merasa keberatan dan tidak suka untuk mempelajari materi tersebut. Hal ini juga dikemukakan oleh Djaali (2007:121), “minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh”. Adapun menurut Slameto (2010:180) mengemukakan bahwa, “minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memerhatikan dan mengenang beberapa kegiatan sehingga suatu usaha akan optimal apabila ada minat, semakin tinggi minat yang dimilikinya maka seseorang akan semakin giat untuk melakukan usaha”. Indikator minat belajar dalam penelitian ini diadopsi dari Keller (1987) yaitu ARCS kepanjangan dari *attention* (perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran), *relevance* (kesesuaian materi dengan tujuan), *confidence* (rasa yakin dan percaya diri terhadap apa yang dikerjakan) dan *satisfaction* (bangga dan puas terhadap hasil pekerjaannya). Faktanya dari hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen memiliki minat belajar yang tinggi apabila dilihat dari skor rata-rata yang diperolehnya. Hal ini karena siswa merasa bangga, senang dan yakin dengan apa yang dipelajarinya yaitu mengenai materi energi bunyi.

Selain faktor minat belajar yang menjadi salah satu penyebab siswa mengalami kesulitan belajar, adapun faktor lain yang bisa menjadi penyebab dari kesulitan belajar yang dialami oleh siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Menurut hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Budiastuti (2012) bahwa salah satu faktor penyebab siswa mengalami kesulitan belajar yaitu kemungkinan karena kurang tepatnya guru dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru seharusnya dapat merancang dan menyusun proses pembelajaran dengan baik agar bisa berjalan dengan maksimal. Hendaknya sebelum melakukan pembelajaran, guru diwajibkan untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan memerhatikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sehingga pemilihan materi, media dan model pembelajaran yang akan digunakan dapat mendukung tujuan pembelajaran yang diinginkan. Akan tetapi, dalam penyusunan RPP hendaknya guru dapat menyesuaikan dengan kondisi seperti kemampuan akademik siswa, lingkungan, dan sarana prasarana. Apabila tujuan pembelajaran tersebut tercapai, maka hasil belajar siswa juga akan menjadi lebih baik.

Oleh karena itu, pada penelitian ini pembelajaran kooperatif sangat penting apabila diterapkan ke dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dapat membuat siswa menjadi lebih aktif serta menjadi tutor sebaya bagi siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi karena pembelajaran kooperatif mengajak seluruh siswa untuk saling bekerja sama dalam mengerjakan latihan soal yang diberikan guru. Menurut Arends (2008:6) yang menyatakan bahwa *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif dapat memberikan kesempatan bagi siswa yang berkemampuan tinggi untuk memperoleh hasil secara akademik karena bertindak sebagai tutor bagi temannya, artinya bahwa siswa yang berkemampuan tinggi dalam hal akademik dapat mengajari siswa yang berkemampuan rendah.

Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dikarenakan seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran baik siswa yang berkemampuan akademik rendah maupun tinggi. Selain itu, model TGT dimana model tersebut mengandung nuansa permainan yang terdapat pada tahap *games* dan *tournament*. Penerapan model TGT akan lebih menarik apabila terdapat adanya media permainan dalam tahap *games* dan *tournament*. Salah satu media permainan yang dapat digunakan yaitu permainan halma. Permainan halma dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dikarenakan setiap bulatan-bulatan dalam media permainan halma mengandung soal-soal yang harus dijawab oleh siswa. Selain itu, permainan halma dapat melatih strategi siswa dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Karina, Haryono & Ariani, 2014 dan Purnamawati, Ashadi & Susilowati, 2014) yang menyatakan bahwa model TGT dapat melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status serta mengandung unsur permainan. Siswa diberikan permainan akademik dengan cara menjawab soal-soal yang telah tersedia dengan tujuan untuk mengetahui bahwa seluruh siswa telah menguasai materi pembelajaran atau belum. Adapun hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Masluroh (2013) yang menyatakan bahwa permainan halma dapat memberikan umpan balik secara langsung tentang jawaban benar atau salah terhadap soal yang diberikan, serta membentuk strategi dari setiap langkah untuk menuju suatu tujuan sehingga diperlukan ketangkasan dalam menjawab soal-soal yang tersimpan dalam setiap petak area permainan halma.

Pada dasarnya, hasil belajar dipengaruhi oleh aktivitas belajar, kesulitan belajar serta minat belajar siswa. Apabila aktivitas pembelajaran dapat berjalan dengan baik, maka kesulitan belajar yang dialami oleh siswa dapat teratasi serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Timbulnya minat belajar dalam diri siswa maka akan meningkatkan hasil belajar siswa nantinya. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan halma lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model TGT tanpa permainan halma. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan halma lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model TGT tanpa permainan halma.

Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Pambudi (2014) bahwa model pembelajaran TGT dapat memengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, penerapan model pembelajaran TGT dan minat belajar siswa yang tinggi mengalami interaksi yang baik sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai secara maksimal. Selain itu, menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wasti (2013) bahwa minat belajar dengan hasil belajar memiliki hubungan yang positif signifikan. Maksudnya bahwa siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya pula. Oleh karena itu, penerapan model TGT yang berbantuan permainan halma dapat melatih siswa untuk menggali kemampuan akademiknya sehingga apabila siswa merasa senang untuk mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan maka akan membentuk minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran khususnya mengenai energi bunyi.

### SIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil analisis data dapat diketahui bahwa ada perbedaan minat dan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan halma dengan siswa yang menggunakan model TGT tanpa berbantuan permainan halma. Skor rata-rata minat dan hasil belajar model TGT berbantuan permainan halma lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata minat belajar siswa model TGT tanpa permainan halma.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan halma dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk digunakan untuk mengukur minat dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran TGT tersebut tidak hanya terbatas dilakukan dengan permainan halma saja, melainkan dapat dikembangkan dengan menggunakan permainan lain atau digunakan pada materi lain serta mengukur variabel lain sehingga penelitian ini dapat dimanfaatkan secara luas.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arends, R. I. (2008). *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budiastuti, S.A., Mardiyana., & Triyanto. (2013). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share dan Team Assisted Individualization pada Materi Trigonometri Ditinjau dari Minat Belajar Matematika Siswa SMK di Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 1 (4), 973—981. Diperoleh dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/s2math/article/view/3514/2448>.
- Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kagan, S., & Kagan, M. (2009). *Kagan Cooperative Learning*. San Clemente: Kagan Publishing.
- Karina, Y. D., Haryono., & Ariani, S. R. D. (2014). Penerapan Model Pembelajaran TGT Dilengkapi Teka-Teki Silang dan Kartu untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar pada Materi Koloid Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Banyudono. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3 (3), 82—88. Diperoleh dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/download/4255/3000>.
- Masluroh, H. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Fisika melalui Pendekatan Kooperatif Tipe TGT dengan Gerakan *Brain Gym* di SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 1 (2), 141—149. Diperoleh dari <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/1562>.
- Ormrod, J. E. (2003). *Educational Psychology*. New Jersey: Pearson Education.
- Prasetyaningrum, D., Martini, K.S., & Susilowati, E. (2013). Studi Komparasi Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Disertai Media Kartu Soal dan Roda Impian terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon Kelas X SMA Negeri 7 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2 (3), 122—129. Diperoleh dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/download/2594/1828>.
- Prasetyono, D. S. (2015). *Buku Tutorial Game-Game Kecerdasan*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Purnamawati, H., Ashadi., & Susilowati, E. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Kartu dan Ular Tangga Ditinjau dari Kemampuan Analisis Siswa terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Reaksi Redoks Kelas X Semester 2 SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3 (4), 100—108. Diperoleh dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/4549/3126>.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, R. E. (2011). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik Edisi Kesembilan*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wasti, S., Rahmiati., & Izwerni. (2013). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang. *Home Economic and Tourism Journal*, 2 (1), 1—14. Diperoleh dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jhet/article/download/1032/869>.