

PERBEDAAN HASIL BELAJAR TIK MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN KOOPERATIF KELOMPOK BIASA

Dian Fitri Perwitasari, Slamet Wibawanto

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar TIK siswa kelas X SMA Negeri 8 Malang melalui pembelajaran TGT dengan pembelajaran kelompok biasa. Penelitian menggunakan desain eksperimen semu (*quasy experimental design*) dengan pola *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas X5 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X6 sebagai kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah silabus, RPP, lembar angket, dan tes tulis (prates-pascates dan kuis). Uji hipotesis menggunakan uji t dengan bantuan *SPSS 16.0 For Windows*. Hasil uji t menghasilkan nilai Sig (p) = 0,000 < 0,05, sehingga Ho ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar TIK antara kelompok eksperimen melalui pembelajaran TGT (*Teams Games Turnament*) dan kelompok kontrol melalui pembelajaran kelompok biasa.

Kata kunci: Kooperatif, *Teams Games Turnament* (TGT), perbedaan, hasil belajar.

Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran yang diharapkan, Guru dituntut untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, kreatif, dan dapat memotivasi siswa untuk menciptakan keaktifan dengan cara mengupayakan siswa untuk bekerja dalam suatu kelompok belajar. Salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa aktif adalah metode pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu cara mengajar dimana siswa dalam kelas dipandang sebagai kelompok atau dibagi dalam beberapa kelompok. Pembelajaran ini secara sadar menciptakan interaksi yang silih asih (saling mencerdaskan), sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku pelajaran tetapi juga sesama siswa. (Nurhadi dan Senduk, 2003:59). Macam dari pembelajaran kooperatif antara lain *jigsaw*, *Group Investigation*, *Listening Team*, *Teams Games Turnament* (TGT), dan lain sebagainya. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang menarik karena adanya turnamen setelah diskusi kelompok adalah model kooperatif TGT.

TGT adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok yang dalamnya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu turnamen. Dalam TGT, siswa dibagi menjadi beberapa tim belajar terdiri lima sampai enam orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Menurut Parlan (2006) model pembelajaran ini memiliki pandangan bahwa siswa akan lebih mudah menemukan konsep-konsep yang sulit apabila mereka saling berdiskusi, sehingga dapat memaksimalkan belajar serta meningkatkan prestasi akademik. Adanya turnamen yang melibatkan seluruh aktivitas siswa, diharapkan mampu untuk mempelajari konsep yang diinginkan. Selain itu juga melibatkan motivasi siswa dalam belajar dan selalu bekerja sama antar anggota kelompok untuk mendapatkan nilai tertinggi dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar.

Dalam penggunaan TGT yang terdiri atas kelompok siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuannya, diharapkan semua siswa untuk aktif dalam menyumbangkan poin demi memenangkan kelompoknya

dalam turnamen. Jadi dalam TGT kerjasama kelompok sangat menentukan kemenangan tim.

Selama ini pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) di sekolah sudah menerapkan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif selama ini masih belum maksimal karena guru hanya menitik beratkan pada kerja kelompok atau diskusi saja sehingga hanya siswa aktif yang akan mendominasi jalannya diskusi. Hal ini terlihat pada hasil observasi yang dilakukan di SMA N 8 Malang, siswa masih kurang menunjukkan keaktifan dalam belajar terutama dalam pelajaran TIK. Perbedaan dengan kooperatif TGT yang menerapkan turnamen dalam pembelajaran, seluruh siswa dalam kelompok dituntut untuk berperan aktif agar mampu menyumbang poin untuk kelompoknya demi memenangkan turnamen sehingga kegiatan diskusi kelompok dalam mempelajari konsep materi pelajaran dapat maksimal. Dengan penerapan TGT diharapkan mampu untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam memperoleh nilai yang optimal.

Tahapan dalam pelaksanaan TGT terdiri dari (a) penyajian kelas (*Class Presentations*), (b) belajar kelompok (*Teams Study*), (c) turnamen (*Tournaments*), dan (d) penghargaan kelompok (*Team Recognition*).

Tahap penyajian kelas diawali dengan penyajian materi dari guru secara garis besar yang akan dibahas dalam tahap belajar kelompok. Tahap belajar kelompok siswa mempelajari materi secara berkelompok. Pada tahap turnamen siswa akan mengerjakan soal turnamen. Penghargaan diberikan pada kelompok yang mendapat skor tertinggi dalam turnamen.

Belajar dan Pembelajaran

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi

perubahan perilaku ke arah lebih baik. Menurut Dimiyati dan Mujiono (2002:16) "belajar merupakan hal yang kompleks. Kekomplekskan belajar tersebut dapat dipandang dari dua sisi, yaitu dari siswa dan dari guru". Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang suatu hal. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Pembelajaran bertujuan mengembangkan potensi siswa secara optimal yang memungkinkan siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat. "Pembelajaran dipengaruhi oleh faktor kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan adanya interaksi antara guru dan siswa serta kemahiran guru dalam melaksanakan pembelajaran" (Wijaya, 2000).

Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar selama proses pembelajaran. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki siswa ditentukan oleh relevansi dan tujuan. "Tujuan pembelajaran akan dicapai dengan penggunaan model yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan dalam tujuan pembelajaran". (Syarif, 2002).

Anita Lie (2008), menyatakan "ada tiga pilihan model pembelajaran, yaitu kompetisi, individual, dan pembelajaran kooperatif". Model pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Disebut juga sebagai sistem "pembelajaran gotong royong".

Pembelajaran Kooperatif Model TGT (Teams Games Tournament)

Teams-Games-Tournament (TGT), pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran kooperatif pertama dari Johns Hopkins. Dalam metode ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai enam orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya.

Guru menyampaikan pelajaran, siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. "Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual" (Slavin, 2008).

Hasil Belajar

Belajar dan mengajar sebagai aktivitas utama di sekolah meliputi tiga unsur, yaitu tujuan pengajaran, pengalaman belajar mengajar dan hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. "Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya" (Sudjana, 2006).

Menurut Rohani (2004:6) "belajar yang berhasil tentu melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis". Aktifitas fisik ialah "peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak

hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif". Peserta didik yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah, "jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran".

Pengertian Motivasi Belajar

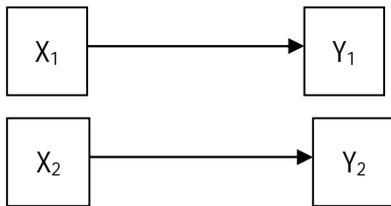
Motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) "Motivasi belajar adalah kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses pembelajaran". Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*), dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain ini dibedakan dengan adanya pretes sebelum perlakuan diberikan. Karena adanya pretes, maka pada desain penelitian tingkat kesetaraan kelas turut diperhitungkan. Pretes dalam desain penelitian ini juga dapat digunakan untuk melihat kemampuan awal siswa, sehingga desain pada penelitian eksperimen ini menggunakan pola *pretes-posttest control group desain*.

Hubungan antar variabel X dan Y dapat dilihat pada blog diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Hubungan antar variabel

Keterangan:

- X1 : Pembelajaran kooperatif model TGT (kelas eksperimen)
- X2 : Model pembelajaran kelompok biasa (kelas kontrol)
- Y1 : Motivasi dan hasil belajar TIK (kelas eksperimen)
- Y2 : Motivasi dan hasil belajar TIK (kelas kontrol)

Data penelitian yang akan diperoleh dianalisis dengan analisis uji t. Analisis uji t digunakan sebagai pembuktian hipotesis penelitian yaitu membuktikan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini mengambil populasi kelas satu di SMA N 8 Malang.

HASIL

Uji Persyaratan Analisis *Validitas Butir Soal*

Subyek uji coba adalah seluruh siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 8 Malang yang berjumlah 20 anak. Soal uji coba berjumlah 55 item soal dalam bentuk pilihan ganda.

Validitas item soal diperoleh dengan menggunakan *software spss 16.0*. Uji validitas dilihat pada menu *Analyse* pada bagian *correlate bivariate*. Sebuah item dikatakan valid jika nilai Sig (p) < 0.05. Hasil uji validitas menyatakan bahwa 55 item soal yang diujicobakan, terdapat 5 item soal yang tidak valid karena nilainya lebih dari 0,05. Antara lain item soal nomor 10, 26, 44, 51, dan 55. Untuk

mempermudah dalam validitas item soal maka item soal tersebut dihapus.

Reliabilitas Soal

Hasil uji reliabilitas menggunakan *software spss 16.0* pada bagian *reliability analysis*. Menurut Uyanto (2009) soal dikatakan reliabilitas yang baik dan memadai jika nilai *Alpha Cronbach* > 0,70. Pada hasil *software spss 16.0* diperoleh nilai *Alpha Cronbach* keseluruhan sebesar 0.943. Jika dilihat pada tabel *Item Total Statistics*, seluruh item pada kolom *Alpha if Item Deleted* memberi nilai koefisien kurang dari 0,943. Karena nilai *Alpha* lebih besar dari 0,70 dan nilai koefisien pada kolom *Alpha if Item Deleted* seluruhnya kurang dari 0,943, maka dapat disimpulkan bahwa soal dinyatakan reliabel

Uji Normalitas Hasil Belajar

Hasil uji normalitas dilakukan menggunakan *software spss 16.0*. dengan rumus *Nonparametric Tests* pada bagian *1-Sample K-S*. Hasil normalitas hasil belajar siswa ditunjukkan pada Gambar 2.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Nilai
N		73
Normal Parameters ^a	Mean	84.0000
	Std. Deviation	4.35697
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.083
	Positive	.070
	Negative	-.083
Kolmogorov-Smirnov Z		.710
Asymp. Sig. (2-tailed)		.694

a. Test distribution is Normal.

Gambar 2. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

Dari Gambar 2 diketahui bahwa data hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kontrol menghasilkan *asympt.sig* sebesar 0,694 yang lebih besar dari = 0.05. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kontrol berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Uji Normalitas Motivasi Belajar

Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kontrol dilakukan menggunakan *software spss 16.0*. dengan rumus *Non-parametric Tests* pada bagian *1-Sample K-S*. Hasil normalitas hasil belajar siswa ditunjukkan pada Gambar 3.

		Nilai
N		73
Normal Parameters ^a	Mean	84.4110
	Std. Deviation	8.66640
Most Extreme Differences	Absolute	.130
	Positive	.111
	Negative	-.130
Kolmogorov-Smirnov Z		1.112
Asymp. Sig. (2-tailed)		.169

a. Test distribution is Normal.

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas Data Angket Motivasi Siswa

Dari Gambar 3 diketahui bahwa data hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kontrol menghasilkan *asyp.sig* sebesar 0,169 yang lebih besar dari $\alpha = 0.05$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data angket motivasi belajar siswa kelompok eksperimen dan kontrol berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Uji Homogenitas Hasil Belajar

Hasil uji homogenitas kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan *software spss 16.0* pada *Independent Samples T-Test* yang juga sekaligus untuk mengetahui hasil uji hipotesis dengan uji t menggunakan *Equal Variances assumed*. Data uji homogenitas dan uji hipotesis hasil belajar siswa kelompok eksperimen serta kelompok kontrol ditunjukkan pada Gambar 4.

		Nilai		
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F	.493		
	Sig.	.493		
t-Test for Equality of Means	t	8.324	8.334	
	df	71	72.723	
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	
	Mean Difference	6.13814	6.13814	
	Std. Error Difference	73744	73652	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	4.86772	4.86816
		Upper	7.80853	7.80812

Gambar 4. Hasil Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis Data Hasil Belajar Siswa

Dari Gambar 4. diketahui bahwa kolom *Levene's Test for Equality of Variances* terlihat *Sig.value* sebesar 0.499 yang berarti nilainya lebih besar dari $\alpha = 0.05$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama (homogen).

Uji Homogenitas Motivasi Belajar

Hasil uji homogenitas kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan *software spss 16.0* pada *Independent Samples T-Test* yang juga sekaligus untuk mengetahui hasil uji hipotesis dengan uji t menggunakan *Equal Variances assumed*. Data uji homogenitas dan uji hipotesis motivasi belajar siswa kelompok eksperimen serta kelompok kontrol ditunjukkan pada Gambar 5.

		Nilai		
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F	3.581		
	Sig.	.063		
t-Test for Equality of Means	t	5.210	5.263	
	df	71	63.579	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	Mean Difference	9.05405	9.05405	
	Std. Error Difference	1.73770	1.72344	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	5.68319	5.69315
		Upper	12.61891	12.60896

Gambar 5. Hasil Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis Data Motivasi Belajar Siswa

Dari Gambar 5. diketahui bahwa kolom *Levene's Test for Equality of Variances* terlihat *Sig.value* sebesar 0.063 yang berarti nilainya lebih besar dari $\alpha = 0.05$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama (homogen).

Pengujian Hipotesis Hasil Belajar

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t dua pihak menggunakan *software spss 16.0* dan juga menggunakan perhitungan secara manual yaitu menggunakan rumus uji-t dua pihak yang hasilnya Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji-t Data Hasil Belajar Siswa

Kelas	\bar{x}	n	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	86,73	36	6,964	1,666
Kontrol	81,59	37		

Pada Tabel 1. dapat dilihat bahwa kompetensi belajar siswa memiliki $t_{hitung} > t_{tabel}$, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga kesimpulannya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan siswa yang diajar dengan kooperatif berkelompok biasa. Berdasarkan hasil uji-t dan rata-rata yang diperoleh pada Tabel 1 juga dapat dinyatakan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Pengujian Hipotesis Motivasi Belajar

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t dua pihak menggunakan *software spss 16.0*. Hipotesis yang diuji adalah:

- H_0 : tidak terdapat perbedaan motivasi belajar TIK antara kelompok eksperimen yang diajar dengan penerapan kooperatif TGT dan kelompok kontrol yang diajar dengan pembelajaran kelompok biasa
- H_a : terdapat perbedaan motivasi belajar TIK antara kelompok eksperimen yang diajar dengan penerapan kooperatif TGT dan kelompok kontrol yang diajar dengan pembelajaran kelompok biasa

Hasil uji hipotesis kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 4, pada kolom *t-test for Equality of Means*, menunjukkan nilai t sebesar 5,21 dengan derajat kebebasan = 71 dan $sig(2-tailed) = 0.000$ Karena $sig(2-tailed) < 0.05$, maka hipotesis H_0 ditolak atau H_a diterima yaitu Terdapat perbedaan motivasi belajar TIK antara kelompok eksperimen yang diajar dengan penerapan kooperatif TGT dan kelompok

kontrol yang diajar dengan pembelajaran kelompok biasa.

PEMBAHASAN

Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa. Perbedaan hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen disebabkan oleh perlakuan yang diberikan pada saat penelitian yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) untuk kelas eksperimen dan model kooperatif kelompok biasa pada kelas kontrol.

Bukti signifikansi perbedaan hasil belajar ditunjukkan dari hasil uji-t pada Tabel 1 yang diperoleh t hitung lebih besar dari t tabel sedangkan menggunakan bantuan *software spss 16.0* sesuai Gambar 4.4 pada kolom *t-test for Equality of Means*, menunjukkan nilai t lebih besar dari t tabel dan $sig(2-tailed)$ kurang dari signifikansi 0,05. Perbedaan nilai dari kedua kelas karena adanya pemberian perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelas yaitu penerapan kooperatif TGT pada kelas eksperimen dan kooperatif berkelompok biasa pada kelas kontrol.

Pada tabel 4.3 diketahui bahwa hasil belajar kelas eksperimen nilai tertinggi adalah 93,05 dan nilai terendah 80,8 dengan skor rata-rata 87,61. Sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi adalah 89,95 dan nilai terendah 76,4 dengan skor rata-rata 81,44. Jika kedua kelas dibandingkan maka kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Kenyataan ini disebabkan karena siswa yang diajar dengan kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) lebih termotivasi untuk belajar karena sifat pembelajarannya yang tidak monoton.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dikelas menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan model kooperatif TGT lebih aktif dalam mencari dan menemukan sendiri bersama dengan kelompoknya terhadap suatu konsep, pengetahuan, dan solusi untuk menyelesaikan tugas dari guru. Siswa pada pembelajaran kooperatif TGT juga mempunyai semangat yang tinggi dalam hal diskusi dari pada siswa pada pembelajaran kooperatif berkelompok biasa. Hal ini ditunjukkan siswa pada kelas TGT pada saat turnamen. Mereka berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan benar serta berusaha memperoleh skor tertinggi. Kelompok yang memiliki skor terendah juga termotivasi untuk meningkatkan poin kelompoknya demi memenangkan turnamen berikutnya, sedangkan kelompok yang memiliki skor tertinggi termotivasi untuk berusaha mempertahankan kemenangan kelompoknya pada turnamen berikutnya. Hal ini akan menjadi pemicu dalam belajar agar dapat menjawab semua pertanyaan pada turnamen.

Perbedaan Hasil Pretes Pascates Siswa

Perbandingan nilai pretes dan pascates digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan. Pada tabel 4.7 terlihat peningkatan nilai pretes pascates kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Hal ini disebabkan adanya penerapan TGT pada kelas eksperimen. Adanya TGT dengan penggunaan turnamen pada proses pembelajaran telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, ini terlihat pada hasil pretes dan pascates siswa yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan hasil pretes dan pascates yang lebih baik dari pada kelas kontrol. Selain mengetahui peningkatan pretes dan pascates pada masing-masing kelas, peningkatan hasil

pretes pascates siswa juga terlihat pada masing-masing siswa.

Peningkatan nilai pretes pascates siswa terjadi secara menyeluruh. Hasil pretes pascates siswa seluruhnya menunjukkan adanya peningkatan, namun peningkatan yang terjadi tidak sama antara siswa satu dengan lainnya. Hal ini dikarenakan kemampuan dari masing-masing individu yang berbeda. Berdasarkan hasil analisis nilai pretes pascates siswa pada kelas eksperimen dan kontrol terlihat siswa pada penilaian pretes memperoleh nilai yang tinggi belum tentu pada hasil penilaian pascates menghasilkan nilai yang tinggi pula, sedangkan siswa yang pada penilaian pretes memperoleh nilai yang rendah belum tentu pada hasil pascatesnya menghasilkan nilai yang rendah juga, atau siswa pada awal pemberian pretes memperoleh nilai rendah, pada hasil pascatesnya memperoleh nilai yang tinggi. Begitu pula untuk siswa pada awal penilaian pretes memperoleh nilai yang tinggi namun pada saat penilaian pascates memperoleh nilai yang rendah. Hal ini disebabkan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi pada masing-masing individu siswa. Padahal diharapkan dengan penerapan TGT pada kelas eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar seluruh siswa.

Perbedaan Motivasi Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan. Hasil analisis pada masing-masing indikator yaitu unsur perhatian, percaya diri, kepuasan, dan relevansi menunjukkan bahwa kelas eksperimen memberikan respon motivasi yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena penerapan kooperatif TGT yang dilakukan pada kelas eksperimen telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

Unsur perhatian pada kelas eksperimen dengan pelaksanaan pembelajaran TGT ditunjukkan dari pelaksanaan turnamen yang telah membangkitkan perhatian siswa sehingga mendorong rasa ingin tahu siswa dalam mempelajari materi. Penggunaan berbagai turnamen menarik setelah kegiatan diskusi dapat memusatkan perhatian siswa pada kegiatan pembelajaran TGT. Hal ini akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan yang kemudian memberikan dampak siswa akan lebih meningkatkan perhatian dalam belajar.

Unsur percaya diri pada kelas eksperimen ditunjukkan dengan pelaksanaan turnamen yang melibatkan seluruh tanggung jawab anggota kelompok. Hal ini akan membangkitkan keyakinan pribadi pada diri masing-masing siswa bahwa dirinya memiliki kemampuan untuk melakukan suatu tugas yang menjadi syarat keberhasilan kelompoknya. Selain itu rasa percaya diri ini akan membangkitkan kesadaran bahwa mereka mampu menguasai materi yang disajikan. Siswa akan semakin bersemangat mempelajari materi karena kemampuan yang dimilikinya akan membantu kelompoknya dalam memenangkan turnamen.

Sedangkan unsur kepuasan pada kelas eksperimen dapat diketahui dari hasil belajar yang mereka capai, rasa senang dalam mengikuti pembelajaran TGT, dan kebanggaan terhadap penghargaan yang diberikan. Ini ditunjukkan pada hasil angket bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran TGT memiliki rasa kepuasan lebih tinggi dari pada siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif berkelompok biasa. Dari 12 item pernyataan yang mengukur indikator kepuasan diketahui kelas eksperimen memberikan respon sangat baik sebesar 88,8 % sedangkan kelas kontrol sebesar 64,8%. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran TGT telah mampu meningkatkan rasa kepuasan siswa dalam belajar.

Unsur terakhir adalah relevansi atau kesesuaian. Hasil angket menunjukkan siswa kelas eksperimen memberikan skor relevansi yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa siswa beranggapan materi yang mereka pelajari bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhannya dalam mempelajari materi TIK selanjutnya. Selain itu, siswa kelas eksperimen juga termotivasi dalam belajar dengan pemberian latihan-latihan soal yang dikemas dalam turnamen. Ini dapat dilihat dari hasil angket pada item pernyataan nomor 32 yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memberikan respon sangat baik yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Jadi dari analisa diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif TGT memberikan pengaruh motivasi yang lebih baik dalam belajar dibandingkan dengan pembelajaran kelompok biasa. Hal ini terlihat dari semakin tinggi motivasi belajar siswa maka semakin tinggi juga hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Siswa kelas X SMA N 8 Malang yang diajar dengan penerapan model kooperatif TGT (*Teams Games Turnament*) memiliki hasil belajar yang lebih baik dari pada siswa yang diajar dengan penerapan metode kooperatif berkelompok biasa. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis yang menghasilkan nilai Sig (p) = 0,000 yang jauh lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar TIK siswa kelas eksperimen dengan penerapan TGT dan kelas kontrol dengan penerapan kelompok biasa.

2. Siswa kelas X SMA N 8 Malang yang diajar dengan penerapan model kooperatif TGT (*Teams Games Turnament*) memiliki motivasi yang lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan kooperatif kelompok biasa. Ini dibuktikan dengan uji hipotesis yang menghasilkan nilai Sig (p) = 0,000 yang jauh lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar TIK siswa kelas eksperimen dengan penerapan TGT dan kelas kontrol dengan penerapan kelompok biasa.

DAFTAR RUJUKAN

- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Gra-sindo
- Arikunto, Prof. Dr. Suharsimi. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cece Wijaya. 2000. *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati, Dr. dan Drs. Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Gintings, A. 2008. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Humaniora
- Kahfi, S. 2004. *Model-model Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Nurhadi. 2004. *Pendekatan Konstektual*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Nurhadi, Yasin, B., Senduk, A.G. 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Prayitno, E. 1989. *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta. P2LPTK
- Robert E. Slavin. 2008. *Kooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Ridhuwan, Drs. 2009. *Metode dan Teknik Menyusun Thesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani, Ahmad. 2004 *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Trihendradi, C. 2004. *Memecahkan Kasus Statistik Deskriptif, Parametrik dan Non-parametrik dengan SPSS 11,5*. Yogyakarta : Andi Offset
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uyanto, Stanislaus S. 2009. *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Winkel, W.S. 1989. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia.