

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMPN 5 KOTABARU

Faisal Batennie

Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP Paris Barantai

faisal.batennie@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 5 Kotabaru Tahun Pelajaran 2018/2019. (2) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Direct Instruction* terhadap hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 5 Kotabaru Tahun Pelajaran 2018/2019. (3) Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar matematika siswa yang diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar matematika siswa yang diterapkan model *Direct Instruction*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen, dengan pendekatan kuantitatif. Metode eksperimen yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya control. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen karena adanya manipulasi perlakuan antara dua kelas dimana kelas yang satu mendapat pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas yang satunya lagi mendapat *Direct Instruction*. Pada akhir pembelajaran nanti, kedua kelas tersebut diberi tes untuk mengetahui apakah ada perbedaan dalam hasil belajarnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Direct Instruction* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest* dan hasil rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol

Kata Kunci : Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Banyak faktor yang menyebabkan suatu proses pembelajaran matematika menjadi kurang berkualitas. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari minat siswa yang rendah, motivasi siswa yang sangat rendah, kinerja guru yang rendah, dan sarana prasarana yang kurang memadai. Adapun faktor lain yaitu kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga siswa merasa jenuh dan bosan ketika belajar. Dapat pula disebabkan oleh cara penyampaian atau penyajian materi yang kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa bersikap acuh tak acuh ketika guru menyampaikan materi. Pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh guru juga dapat menjadi faktor penentu efektif atau tidaknya suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman saat melakukan PPL/PLP II di SMP Negeri 5 Kotabaru, tampak bahwa guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan model *Direct Instruction* dengan metode ceramah, adapun dalam proses mengajar guru mendominasi keaktifannya di dalam kelas dan siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini terlihat ketika guru menyampaikan materi matematika lebih menekankan pada pemberian materi langsung. Sehingga kebanyakan siswa mengalami kesulitan untuk mengerti materi yang telah disampaikan, karena semuanya cenderung menggunakan konsep pembelajaran terpusat kepada guru (*teacher center*). Banyak siswa yang menyukai suatu pelajaran karena berawal dari rasa senang terhadap cara yang dilakukan oleh guru dalam mengajar, sehingga siswa merasa termotivasi untuk mengikuti pelajaran yang akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar.

Dari hasil pengamatan peneliti juga menemukan, bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang kurang diminati oleh kebanyakan siswa karena dianggap sangat sulit untuk dipahami. Indikasi yang paling mudah ditemukan adalah prestasi belajar siswa yang cenderung kurang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari hasil latihan-latihan siswa dalam menjawab soal matematika.

Oleh sebab itu diperlukan suatu usaha untuk mengoptimalkan proses pembelajaran di dalam kelas dengan menerapkan pembelajaran yang tepat serta diharapkan mampu meningkatkan prestasi hasil belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menyajikan materi kepada siswa dengan menarik agar siswa memiliki motivasi belajar matematika yang tinggi sehingga prestasi belajarpun meningkat. Oleh karena itu dibutuhkan inovasi pembelajaran berbentuk model pembelajaran kooperatif, yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan berbagai teknik motivasi untuk membuat pembelajaran lebih relevan dan siswa lebih bertanggung jawab. Pembelajaran kooperatif adalah sebagai strategi motivasi yang mencakup semua situasi belajar, dimana siswa bekerja dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan saling bergantung untuk berhasil mencapai tujuan.

Salah satu manfaat dari pembelajaran kooperatif adalah “akan melatih siswa untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas dan tanggung jawab. Mereka juga akan belajar untuk menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing” (Shoimin A., 2014: 45). Oleh karenanya strategi pembelajaran seperti pembelajaran kooperatif sangat diharapkan banyak memberi potensi bermanfaat untuk peserta didik.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Teams games tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Pembelajaran dalam *Teams games tournament* (TGT) hampir sama seperti *Student Team Achievement Division* (STAD) dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaranyang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar, seperti perhitungan dan penerapan berciri matematika, dan fakta-fakta serta konsep IPA.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kotabaru Tahun Pelajaran 2018/2019”. Agar pembahasan ini tidak meluas, maka masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut: (a) Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kotabaru Tahun Pelajaran 2018/2019. (b) Penelitian hanya pada mata pelajaran matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kotabaru Tahun Pelajaran 2018/2019. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu: (1) Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 5 Kotabaru Tahun Pelajaran 2018/2019? (2) Apakah ada pengaruh model *Direct Instruction* terhadap hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 5 Kotabaru Tahun Pelajaran 2018/2019? Dan (3) Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar matematika siswa yang diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar matematika siswa yang diterapkan model *Direct Instruction*. Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui

apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 5 Kotabaru Tahun Pelajaran 2018/2019. (2) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Direct Instruction* terhadap hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 5 Kotabaru Tahun Pelajaran 2018/2019. Dan (3) Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar matematika siswa yang diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar matematika siswa yang diterapkan model *Direct Instruction*.

KAJIAN PUSTAKA

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan dengan tujuan untuk mentransformasikan keadaan suatu masyarakat menuju keadaan yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Mudyahardjo R. (2012:11) yang menyatakan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, maupun latihan yang berlangsung di sekolah atau di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang".

Pendidikan memegang peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan kita mampu mengikuti perkembangan zaman serta perubahan-perubahan yang terjadi, baik dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi maupun dalam bidang lainnya. Pendidikan bagi bangsa Indonesia merupakan kebutuhan yang mutlak harus dikembangkan sejalan dengan tuntutan perkembangan zaman. Sementara inti dari proses pendidikan itu sendiri adalah proses pembelajaran. Dengan demikian, dapatlah dikatakan bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dalam pembangunan sumber daya manusia "diperlukan paradigma baru oleh seorang guru dalam proses pembelajaran, dari yang semula pembelajaran berpusat pada guru menuju pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa" (Shoimin A., 2014: 16).

Pada setiap kurikulum pendidikan nasional, mata pelajaran matematika selalu diajarkan disetiap jenjang pendidikan sekolah dan tingkatan kelas. Secara tidak langsung, hal ini menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik. Selain itu, dengan adanya penerapan kurikulum 2013 memberikan pemikiran baru. Dari pembelajaran bersifat *transfer to knowledge* dari guru ke siswa berubah menjadi pertukaran pengetahuan antara guru dan siswa. Guru yang dulu menjadi sumber belajar siswa, sekarang diharapkan dapat menjadi fasilitator yang membimbing kegiatan siswa dalam pembelajaran. Pemikiran yang berubah, berdampak juga pada terjadinya perubahan pendekatan dan model pembelajaran di sekolah. Pembelajaran diarahkan agar siswa bukan hanya mampu menyelesaikan masalah (menjawab) namun agar siswa mampu merumuskan masalah (menanya). Selain itu pembelajaran menekankan pada pentingnya kerjasama dalam menyelesaikan masalah.

Penerapan kurikulum yang baik dan benar akan berperan besar dalam keberhasilan suatu pendidikan. Selain itu keberhasilan dari suatu pendidikan terkhusus dalam pengajaran matematika juga ditentukan antara lain oleh siswa dan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Oleh sebab itu diperlukan suatu sistem pembelajaran yang berkualitas. Dalam hal ini guru dituntut untuk selalau mengadakan inovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas sehingga aktifitas belajar siswa lebih jauh memuaskan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan pendekatan kuantitatif. "Metode eksperimen yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol" (Nazir, 2011: 63). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen karena adanya manipulasi perlakuan

antara dua kelas dimana kelas yang satu mendapat pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas yang satunya lagi mendapat *Direct Instruction*. Pada akhir pembelajaran nanti, kedua kelas tersebut diberi tes untuk mengetahui apakah ada perbedaan dalam prestasi belajarnya.

Variabel penelitian yang dipakai adalah (1) Variabel Independen (Bebas) Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan pengaruh model *Direct Instruction*. (2) Variabel Dependen (Terikat) Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kotabaru Tahun Pelajaran 2018/2019.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kotabaru tahun pelajaran 2018/2019. Menurut Arikunto S. (2013: 29) "Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti". Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *random sampling* (sampel acak), yaitu "pengambilan sampel secara acak yang dilakukan dengan cara undian, ordinal atau table bilangan random atau dengan komputer" (Sundayana, 2013: 25). Jadi teknik sampel ini bertujuan mengambil 2 kelas secara acak yang tidak mempunyai perbedaan yang signifikan. Populasi dan jumlah kelas VIII SMP Negeri 5 Kotabaru.

Tabel 1. Jumlah Siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kotabaru

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah siswa
1	VIII A	13	14	27
2	VIII B	13	15	28
3	VIII C	13	14	27
4	VIII D	14	13	27
5	VIII E	12	15	27
Jumlah				136

Sumber: (Data sekolah SMP Negeri 5 Kotabaru)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes hasil belajar. Prosedur pengumpulan data diuraikan sebagai berikut: (1) Tes Hasil belajar ; Data hasil tes yang terkumpul dianalisis untuk mengetahui rata-rata hasil belajar, untuk mengetahui rata-rata hasil belajar digunakan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} \tag{1}$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata hasil belajar

$\sum X$ = Jumlah tingkat skor tes seluruh siswa

n = Jumlah siswa

Teknik Analisis Data; Data yang diperoleh terdiri dari nilai pretest dan nilai evaluasi akhir program pengajaran yang dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Uji Instrumen Penelitian; Pengujian instrument dilaksanakan di SMP Negeri 6 Kotabaru dikelas VIII yang berjumlah 28 orang. Tes yang digunakan adalah tipe tes objektif berupa soal essay yang terdiri dari 15 butir soal. Uji Validitas; Perhitungan Validitas instrument penelitian dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *Produt Moment dari Person* . Adapun kesimpulan hasil perhitungan validitas dan butir soal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Perhitungan uji validitas

Keterangan	Butir Soal	Jumlah Soal
Valid	2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 13, 14, 15	10
Tidak Valid	1, 6, 9, 11, 12	5
Jumlah Soal		15

Dengan demikian hasil dalam butir soal yang valid dapat digunakan sebagai instrument penelitian yang berupa tes. Rincian perhitungan uji validitas selengkapnya dapat dilihat dalam lampiran.

Uji Realibilitas, Perhitungan Uji Realibilitas penelitian dilakukan dengan menggunakan *SPSS 21*. Hasil menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan reliabel, koefisien realibel menunjukkan X dengan interprestasi sangat tinggi. Rincian perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran.

Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran, uji daya pembeda dan tingkat kesukaran dilakukan pada soal yang sudah valid dan reliabel. Kesimpulan perhitungan daya pembeda dan tingkat kesukaran disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Perhitungan Daya Pembeda

Klasifikasi	Butir Soal	Jumlah Soal
Sangat Baik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10
Jumlah Soal		10

Tabel 4. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran

Klasifikasi	Butir Soal	Jumlah Soal
Mudah	2, 4, 5	3
Sedang	1, 3, 6, 7, 8, 9, 10	7
Jumlah Soal		10

Tabel 5. Distribusi Kualifikasi Kemampuan Awal Belajar (*Pretest*) Siswa

Keterangan	Nilai	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%
Sangat Baik	81-100	8	29,6 %	3	11,2%
Baik	66-80	8	29,6 %	4	14,8%
Cukup	46-65	8	29,6 %	11	40,7%
Kurang	00-45	3	11,2 %	9	33,3%
Jumlah		27	100 %	27	100 %

Berdasarkan di atas dapat dilihat bahwa distribusi kemampuan awal belajar siswa dikelas eksperimen terdapat 8 siswa atau 29,6% yang termasuk dalam kualifikasi sangat baik, 8 siswa atau 29,6% yang termasuk kualifikasi baik, 8 siswa atau 29,6% yang termasuk kualifikasi cukup, 3 siswa atau 11,2% yang termasuk kualifikasi kurang. Sedangkan untuk kelas kontrol 3 siswa atau 11,2% yang termasuk kualifikasi sangat baik, 4 siswa atau 14,8% yang termasuk kualifikasi baik, 11 siswa atau 40,7% yang termasuk kualifikasi cukup dan 9 siswa atau 33,3% yang termasuk kualifikasi kurang.

Tabel 6. Statistik Deskriptif

Keterangan	Eksperimen	Kontrol
N	28	27
Skor Tertinggi	88	88
Skor Terendah	32	24
Mean	66,22	56,11
Standar Deviasi	16,653	17,410
Varians	257.550	303.103

Berdasarkan data di atas yang diperoleh pada perhitungan data penelitian yang didapat dari *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas dapat dilihat bahwa terdapat N (Jumlah siswa keseluruhan) yaitu pada kelas eksperimen yang akan diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berjumlah 27 siswa, diperoleh nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 32, dengan nilai rata-rata (\bar{X}) sebesar 66,22, Standar Deviasi (SD)

sebesar 16,653, dan varians (S^2) sebesar 257.550. Sedangkan untuk hasil *pretest* kelas kontrol yang akan diajar dengan model pembelajaran *Direct Instruction* berjumlah 27 siswa, diperoleh nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 24, dengan nilai rata-rata (\bar{X}) sebesar 56,11, Standar Deviasi (SD) sebesar 17,410 dan varians (S^2) sebesar 303.103.

Tabel 7. Distribusi Ketuntasan Kemampuan Awal (*pretest*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pretest	Eksperimen	Kontrol
Tuntas	16	7
Tidak Tuntas	11	20
Jumlah	27	27

Berdasarkan di atas diketahui dari 27 siswa dari kelas eksperimen dan 27 siswa dari kelas kontrol yang telah mengikuti *pretest* terdapat 16 siswa yang tuntas dikelas eksperimen dan 7 siswa di kelas kontrol, sedangkan yang tidak tuntas dalam *pretest* terdapat 11 siswa di kelas eksperimen dan 20 siswa di kelas kontrol.

Hasil Belajar Kemampuan Akhir (*Posttest*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol: Setelah dilakukan *pretest*, selanjutnya siswa diberi perlakuan yaitu pada kelas eksperimen di terapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan pada kelas kontrol di terapkan model pembelajaran *Direct Instruction*, dan di akhir pembelajaran atau setelah materi habis, siswa di berikan *posttest*. Hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8. Distribusi Kualifikasi Kemampuan Akhir Belajar (*Posttest*) Siswa

Keterangan	Nilai	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%
Baik Sekali	81-100	13	48,1 %	10	37,1%
Baik	66-80	14	51,9 %	11	40,7%
Cukup	46-65	-	-%	4	14,8%
Kurang	00-45	-	-%%	2	7,4%
Jumlah		27	100 %	27	100 %

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa distribusi kemampuan akhir belajar siswa dikelas eksperimen terdapat 13 siswa atau 48,1% yang termasuk dalam kualifikasi sangat baik, 14 siswa atau 51,9% yang termasuk kualifikasi baik. Sedangkan untuk kelas kontrol 10 siswa atau 37,1% yang termasuk kualifikasi sangat baik, 11 siswa atau 40,7% yang termasuk kualifikasi baik, 4 siswa atau 14,8% yang termasuk kualifikasi cukup dan 2 siswa atau 7,4% yang termasuk kualifikasi kurang.

Tabel 9. Statistik Deskriptif

Keterangan	Eksperimen	Kontrol
N	27	27
Skor Tertinggi	100	100
Skor Terendah	50	24
Mean	75,85	74,07
Standar Deviasi	11,445	18,038
Varians	137,997	325,379

Berdasarkan data yang diperoleh di atas perhitungan data penelitian yang didapat dari *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas dapat dilihat bahwa terdapat N (Jumlah siswa keseluruhan) yaitu pada kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berjumlah 27 siswa, diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50, dengan nilai rata-rata (\bar{X}) sebesar 75,85, Standar Deviasi (SD) sebesar 11,445, dan varians (S^2) sebesar 137,997. Sedangkan untuk hasil *posttest* kelas kontrol yang diajar dengan model pembelajaran *Direct Instruction* berjumlah 27 siswa,

diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 24, dengan nilai rata-rata (\bar{X}) sebesar 74,07, Standar Deviasi (SD) sebesar 18,038 dan varians (S^2) sebesar 325,379.

Tabel 10. Distribusi Ketuntasan Hasil (*posttest*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Posttest	Eksperimen	Kontrol
Tuntas	27	21
Tidak Tuntas	0	6
Jumlah	27	27

Berdasarkan di atas diketahui dari 27 siswa kelas eksperimen dan 27 siswa kelas kontrol yang mengikuti *pretest* dan *posttest*, terdapat frekuensi ketuntasan yang meningkat, untuk kelas eksperimen dari ketuntasan *pretest* sebanyak 16 siswa, setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) atau *posttest* menjadi sebanyak 27 siswa. Dan untuk kelas kontrol dari ketuntasan *pretest* sebanyak 7 siswa, setelah diterapkannya model *Direct Instruction* hasil *posttest* siswa yang mencapai ketuntasan menjadi 21 siswa dan 6 siswa tidak tuntas.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan distribusi data. Pengujian normalitas data yang diperoleh dalam penelitian menggunakan *SPSS 21* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk			Keterangan
	Statistic	Df	Sig	
Pre-Test Eksperimen (TGT)	0.943	27	0.144	Normal
Post-Test Eksperimen (TGT)	0.958	27	0.337	Normal
Pre-Test Kontrol (Direct Instruction)	0.947	27	0.177	Normal
Post-Test Kontrol (Direct Instruction)	0.938	27	0.110	Normal

Berdasarkan uji normalitas Shapiro-wilk data pada tabel 4.6. jika nilai signifikan < 0,05, maka data tidak normal dan sebaliknya jika nilai signifikan > 0,05, maka data dikatakan normal dan dapat diketahui bahwa taraf signifikan untuk nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,337. Untuk nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 0,110. Karena taraf signifikan dari *posttest* eksperimen maupun kontrol adalah 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* berdistribusi normal.

Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas.

Tabel 12. Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
2,419	3	104	0.070	Homogen

Berdasarkan data diatas untuk melihat data homogen atau tidaknya adalah dengan melihat nilai sig dari based on mean adalah sebesar 0,070 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai varians data *posstest* kelas eksperimen dan data *posstest* kelas kontrol adalah sama atau homogen.

Tabel 13. Uji T-tes Kelas Eksperimen

T _{Tabel}	T _{Hitung}	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
-16,431	-2,828	0,007	Ho ditolak dan Ha diterima

Berdasarkan data di atas diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,007 maka dapat disimpulkan Ho ditolak dan Ha diterima karena nilai sig sebesar 0,007 < 0,05 berarti ada

pengaruh rata-rata terhadap hasil belajar siswa untuk *pretest* kelas eksperimen dengan *posttest* kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Tabel 14. Uji T-tes Kelas Kontrol

T _{Tabel}	T _{Hitung}	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
-23,736	-12,190	0,000	Ho ditolak dan Ha diterima

Berdasarkan Tabel 14 diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 maka dapat disimpulkan Ho ditolak dan Ha diterima karena nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ berarti ada pengaruh rata-rata terhadap hasil belajar siswa untuk *pretest* kelas kontrol dengan *posttest* kelas kontrol yang diterapkan model pembelajaran *Direct Instruction*.

Hasil Kemampuan Awal Belajar Siswa (*Pretest*); bahwa distribusi kemampuan awal belajar siswa dikelas eksperimen terdapat 8 siswa atau 29,6% yang termasuk dalam kualifikasi sangat baik, 8 siswa atau 29,6% yang termasuk kualifikasi baik, 8 siswa atau 29,6% yang termasuk kualifikasi cukup, 3 siswa atau 11,2% yang termasuk kualifikasi kurang. Sedangkan untuk kelas kontrol 3 siswa atau 11,2% yang termasuk kualifikasi sangat baik, 4 siswa atau 14,8% yang termasuk kualifikasi baik, 11 siswa atau 40,7% yang termasuk kualifikasi cukup dan 9 siswa atau 33,3% yang termasuk kualifikasi kurang.

Sedangkan untuk perhitungan data penelitian yang diperoleh pada tabel 4.5, bahwa perhitungan data penelitian yang didapat dari *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas dapat dilihat bahwa terdapat N (Jumlah siswa keseluruhan) yaitu pada kelas eksperimen yang akan diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berjumlah 27 siswa, diperoleh nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 32, dengan nilai rata-rata (\bar{X}) sebesar 66,22, Standar Deviasi (SD) sebesar 16,653, dan varians (S^2) sebesar 257.550. Sedangkan untuk hasil *pretest* kelas kontrol yang akan diajar dengan model pembelajaran *Direct Instruction* berjumlah 27 siswa, diperoleh nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 24, dengan nilai rata-rata (\bar{X}) sebesar 56,11, Standar Deviasi (SD) sebesar 17,410 dan varians (S^2) sebesar 303.103.

Untuk distribusi ketuntasan kemampuan awal siswa berdasarkan Tabel 4.6 diketahui dari 27 siswa dari kelas eksperimen dan 27 siswa dari kelas kontrol yang telah mengikuti *pretest* terdapat 16 siswa yang tuntas dikelas eksperimen dan 7 siswa di kelas kontrol, sedangkan yang tidak tuntas dalam *pretest* terdapat 11 siswa di kelas eksperimen dan 20 siswa di kelas kontrol.

Hasil Akhir Kemampuan Belajar Siswa (*Posttest*); distribusi kemampuan akhir belajar siswa dikelas eksperimen terdapat 13 siswa atau 48,1% yang termasuk dalam kualifikasi sangat baik, 14 siswa atau 51,9% yang termasuk kualifikasi baik. Sedangkan untuk kelas kontrol 10 siswa atau 37,1% yang termasuk kualifikasi sangat baik, 11 siswa atau 40,7% yang termasuk kualifikasi baik, 4 siswa atau 14,8% yang termasuk kualifikasi cukup dan 2 siswa atau 7,4% yang termasuk kualifikasi kurang.

Sedangkan untuk perhitungan data penelitian yang diperoleh bahwa perhitungan data penelitian yang didapat dari *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas dapat dilihat bahwa terdapat N (Jumlah siswa keseluruhan) yaitu pada kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berjumlah 27 siswa, diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50, dengan nilai rata-rata (\bar{X}) sebesar 75,85, Standar Deviasi (SD) sebesar 11,445, dan varians (S^2) sebesar 137,997. Sedangkan untuk hasil *posttest* kelas kontrol yang diajar dengan model pembelajaran *Direct Instruction* berjumlah 27 siswa, diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 24, dengan nilai rata-rata (\bar{X}) sebesar 74,07, Standar Deviasi (SD) sebesar 18,038 dan varians (S^2) sebesar 325,379.

Untuk distribusi ketuntasan kemampuan akhir siswa diketahui dari 27 siswa kelas eksperimen dan 27 siswa kelas kontrol yang mengikuti *pretest* dan *posttest*, terdapat frekuensi ketuntasan yang meningkat, untuk kelas eksperimen dari ketuntasan *pretest* sebanyak 16 siswa, setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) atau *posttest* menjadi sebanyak 27 siswa. Dan untuk kelas kontrol dari ketuntasan

pretest sebanyak 7 siswa, setelah diterapkannya model *Direct Instruction* hasil *posttest* siswa yang mencapai ketuntasan menjadi 21 siswa dan 6 siswa tidak tuntas.

Berdasarkan uji normalitas Shapiro-wilk data pada tabel 4.6, diketahui bahwa taraf signifikan untuk nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,337 dan taraf signifikan untuk nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 0,110. Karena taraf signifikan dari *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas dan hasilnya nilai signifikan dari based on mean adalah 0,070. Karena nilai signifikan based on mean dari data $> 0,05$, dapat dikatakan bahwa nilai varians data *posttest* kelas eksperimen dan data *posttest* kelas kontrol adalah sama atau homogen.

Diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,007 maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai sig sebesar $0,007 < 0,05$ berarti ada pengaruh rata-rata terhadap hasil belajar siswa untuk *pretest* kelas eksperimen dengan *posttest* kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ berarti ada pengaruh rata-rata terhadap hasil belajar siswa untuk *pretest* kelas kontrol dengan *posttest* kelas kontrol yang diterapkan model pembelajaran *Direct Instruction*.

Berdasarkan hasil akhir belajar siswa bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kotabaru Tahun Pelajaran 2018/2019 yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Direct Instruction*. Hal ini dapat dilihat dari hasil akhir nilai rata-rata siswa, siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mendapatkan nilai rata-rata sebesar 75,85 dan untuk siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Direct Instruction* mendapatka nilai rata-rata 74,07.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahsan yang telah dikemukakan di atas, maka kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar matematika siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kotabaru Tahun pelajaran 2018/2019 setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini dapat dilihat dan dibuktikan dari hasil rata-rata nilai siswa yang sebelumnya atau pada saat *pretest* sebesar 66,22 meningkat menjadi 75,85 dan perhitungan Uji T-test dimana H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai sig sebesar $0,007 < 0,05$. (2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar matematika siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kotabaru Tahun pelajaran 2018/2019 setelah diterapkan model pembelajaran *Direct Instruction*. Hal ini dapat dilihat dan dibuktikan dari hasil rata-rata nilai siswa yang sebelumnya atau pada saat *pretest* sebesar 56,11 meningkat menjadi 74,07 dan perhitungan Uji T-test dimana H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$. (3) Adanya perbedaan hasil belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kotabaru Tahun Pelajaran 2018/2019 yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Direct Instruction*. Hal ini dapat dilihat dari hasil akhir nilai rata-rata siswa, siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mendapatkan nilai rata-rata sebesar 75,85 dan untuk siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Direct Instruction* mendapatka nilai rata-rata 74,07.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
Aunurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
Baharuddin & Wahyuni, E. N. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
Dalyono. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Dimiyati & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fathani H. (2009). *Matematika Hakikat dan Logika*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mudyahardjo, R. (2012). *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Muslich. (2007). *KTSP. Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual, Panduan Bagi Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas Sekolah*, Jakarta: Bumi Askara.
- Nata, A. (2009). *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Nazir, M. (2011). *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sundayana. R. (2013). *Statistika Penelitian Pendidikan*, Garut: STKIP Garut Press.
- Warsono & Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif*, Bandung: PT. Remaja Rosda karya Offset.