

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *KOKAMI* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

Syilvi Indrayani¹, I Nyoman Sudana Degeng², Sumarmi³

¹Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Teknologi Pembelajaran-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

³Pendidikan Geografi-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 10-4-2017

Disetujui: 20-10-2017

Kata kunci:

TGT;
kokami;
learning outcome;
TGT;
kokami;
hasil belajar

ABSTRAK

Abstract: This research aimed to determine the effectiveness of Teams Games Tournament model aided by Kokami media toward achievement of social studies on Economic Activity material. This is a quasiexperimental research which is using nonequivalent control group design. Subjects of this research were 181 students, with 26 students as experimental group and 26 students as control group. Collected data analyzed using Independent Sample T-test to test the hypothesis significance of this research. The result showed significance value is 0,001, which means significance value (p) < 0,05 hence H_a accepted. Therefore it can be concluded there were significant achievement of social studies differences between learning that use Teams Games Tournament learning model with Kokami and conventional model.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Kokami terhadap hasil belajar IPS pada materi Kegiatan Ekonomi. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group*. Subjek pada penelitian ini berjumlah 181 orang siswa, dengan 26 orang siswa sebagai kelas eksperimen, dan 27 orang siswa sebagai kelas kontrol. Analisis data dilakukan dengan menggunakan Independent Sample T-test untuk menguji signifikansi hipotesis penelitian. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang artinya signifikansi (p) < 0,05 sehingga H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Kokami dengan model pembelajaran konvensional.

Alamat Korespondensi:

Syilvi Indrayani
Pendidikan Dasar
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: syilvi.indrayani.1521038@students.um.ac.id

IPS adalah salah satu bidang studi yang penting di jenjang pendidikan dasar. Dalam ruang lingkupnya sebagai mata pelajaran, IPS di jenjang SMP menekankan pada pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dibutuhkan guna menjadikan peserta didik aktif dan kritis. Karakter IPS dinilai sangat kompleks oleh para guru di sekolah menengah. Hal ini dikarenakan, seorang guru yang mengajar IPS diharuskan menguasai dan memahami beberapa kompetensi yang terintegrasi dalam mata pelajaran ini. Beberapa muatan kompetensi yang harus dikuasai, antara lain geografi, ekonomi, sosiologi, dan sejarah.

Brooks & Brooks (1993) menjelaskan tujuan pembelajaran dalam teori konstruktivistik mengarah pada bagaimana anak belajar, terutama pada hal-hal yang menciptakan pemahaman baru yang menuntut aktivitas kreatif, produktif, dan dapat mendorong anak untuk belajar dan berpikir ulang serta mampu mendemonstrasikan apa yang dipelajarinya (Degeng, 1998:11). Lebih lanjut, Degeng (2013:39) menjelaskan arah pembelajaran pada hakikatnya mengacu pada hasil pembelajaran yang diharapkan tercapai melalui upaya guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS, dimana siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuannya secara aktif, kreatif, berbudaya, berwawasan, dan mandiri.

Hasil belajar merupakan berbagai dampak yang bisa dijadikan sebagai acuan indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda (Degeng, 2005:156). Maka, dapat disimpulkan hasil belajar di sekolah menunjukkan kemampuan siswa dalam menguasai dan memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode, model, dan cara-cara tertentu. Dengan muatan kompetensi yang

begitu kompleks, IPS umumnya cenderung dianggap membosankan bagi sebagian besar siswa dikarenakan karakter materinya yang mengarah pada hafalan. Jika dalam proses pembelajaran guru kurang kreatif dalam menggunakan metode dan media pembelajaran, dan hanya mengandalkan metode ceramah, maka dapat dipastikan kegiatan pembelajaran di kelas cenderung pasif. Pada akhirnya, suasana pembelajaran yang pasif seperti ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Permasalahan seperti ini juga dijumpai pada pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 1 Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar. Pada kenyataannya, sekolah ini adalah sebuah sekolah unggulan di Kabupaten Aceh Besar. Sarana dan prasarana sekolah secara umum telah memadai. Secara personal, kualitas guru IPS yang mengajar di kelas VII juga dinilai memiliki kompetensi yang baik dan sangat menguasai materi yang disampaikan. Namun, pada pelaksanaan pembelajaran, guru cenderung hanya menggunakan satu model pembelajaran saja. Proses pembelajaran disampaikan hanya dengan memanfaatkan media presentasi sederhana yang dipadukan dengan metode ceramah dan diskusi. Sementara jika dilihat dari karakteristiknya, siswa kelas VII SMP pada umumnya lebih menyukai pembelajaran yang dipadukan dengan metode permainan dan kerja sama kelompok yang bersifat kooperatif. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang efektif dalam merangsang minat belajar siswa untuk membuat pembelajaran aktif dan dapat membantu siswa dalam mengingat materi. Diharapkan pada akhirnya memberikan dampak yang efektif bagi hasil belajar siswa.

Slavin (2011:4) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan jenis pembelajaran di mana seorang guru mengorganisasikan siswanya ke dalam grup-grup kecil, untuk berkolaborasi, bekerja sama, dan saling membantu dalam konteks pembelajaran. Sistem kerja kelompok seperti ini mendorong setiap anggota kelompok untuk aktif dalam belajar melalui usaha mereka sendiri dan menjadi kontribusi yang positif bagi kelompok mereka (Adrian, Degeng, & Utaya, 2016). Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Darul Imarah menggunakan Kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik. Proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang agar siswa secara aktif mengonstruksi pengetahuan melalui tahapan-tahapan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan (Wijayati, Degeng, & Sumarmi, 2016). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang sintaknya sesuai dengan pendekatan saintifik dan efektif dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

TGT merupakan model kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1995 yang bertujuan membantu siswa untuk mengulang dan menguasai materi pelajaran. Model pembelajaran TGT memadukan sebuah proses pembelajaran dengan sistem permainan yang bersifat turnamen, dan menerapkan kuis dan sistem penskoran pada tiap individu, di mana setiap individu berperan sebagai anggota yang bertanding dalam turnamen akademik sebagai perwakilan dari kelompok heterogen dengan anggota kelompok lain yang standar akademiknya setara dengan mereka (Slavin, 2011:163). Maka, dalam pelaksanaannya model TGT mendorong setiap siswa untuk memiliki tanggung jawab belajar dan bekerja sama secara personal untuk mewujudkan keberhasilan belajar secara kelompok.

Model TGT memiliki beberapa kelebihan yang menjadikannya efektif diterapkan dalam pembelajaran. Sumarmi (2012:63) menjelaskan beberapa kelebihan model TGT antara lain (1) peran serta siswa dalam belajar tinggi; (2) siswa menjadi bersemangat dalam belajar; (3) pengetahuan yang didapatkan siswa bukan hanya berasal dari guru saja tapi melalui hasil usaha siswa untuk belajar secara mandiri; (4) dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri siswa, seperti kerja sama, toleransi, dan bisa menerima pendapat orang lain. Beberapa kelebihan model TGT ini menjadi hal yang positif dalam menciptakan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Beberapa penelitian terdahulu telah menyebutkan bahwa model TGT merupakan salah satu model yang efektif diterapkan pada pembelajaran. Penelitian Pangestuti, Corebima, & Zubaidah (2015) menyimpulkan bahwa penerapan *Reading Map Concept* dengan model TGT dapat meningkatkan minat baca siswa pada pembelajaran Biologi kelas sepuluh di salah satu Sekolah Menengah Atas di Malang. Lebih lanjut, Veloo & Chairhany (2013) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari pembelajaran TGT dalam upaya meningkatkan hasil belajar bahasa pada ranah afektif. Penelitian lainnya menyebutkan bahwa model TGT berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn daripada sebelumnya (Solihatina & Öztürk, 2014). Beberapa penelitian ini secara empiris menunjukkan bahwa penerapan model TGT memberikan efek positif dalam proses pembelajaran pada berbagai jenis jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Model ini mampu meningkatkan motivasi, aktivitas, kreativitas maupun hasil belajar. Dengan pola kooperatif yang terdiri atas unsur permainan, model TGT tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif saja, tetapi juga hasil belajar pada ranah afektif dan psikomotorik.

Hal lainnya yang dapat membantu sebuah proses pembelajaran lebih efektif adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah media permainan yang bernama *Kokami*. Media *Kokami* terdiri atas suatu kotak dan kartu misterius. Dikatakan misterius karena kartu dimasukkan ke dalam amplop, yang kemudian amplop tersebut diletakkan di dalam sebuah kotak sehingga isi dari kartu tidak diketahui. Isi dari kartu misterius dapat berupa materi, pertanyaan, gambar, perintah maupun suatu petunjuk (Istiqomah, Widiyatmoko, & Wusqo, 2016). Penggunaan media *Kokami* ini didasari oleh karakter siswa sekolah menengah yang masih senang oleh pembelajaran yang dipadukan dengan media permainan yang dinamis. Degeng (2005:15) menyatakan daya tarik pengajaran dapat diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar. Maka dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa, tentunya mewujudkan kegiatan pembelajaran yang baik, menarik, dan berdampak positif terhadap hasil belajar yang baik pula.

Pada penelitian ini, penggunaan media *Kokami* diintegrasikan ke dalam langkah-langkah model pembelajaran TGT. Penggunaan media ini dilaksanakan pada saat siswa melakukan turnamen di kelompok homogen (setara). Media *Kokami* diletakkan pada tiap-tiap meja turnamen, dan setiap perwakilan siswa harus mengambil amplop yang berisi pertanyaan secara acak dan bergiliran. Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukanlah penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Kokami* terhadap Hasil Belajar IPS”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Kokami* terhadap hasil belajar kognitif IPS pada materi pokok Kegiatan Ekonomi di SMP Negeri 1 Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar selama kurun waktu satu bulan. Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan pola *nonequivalent control group design*. Desain penelitian ini diadaptasi dari penelitian Fatchan, Soekamto, & Sumarmi (2016). Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagaimana tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Kondisi Awal	Perlakuan	Kondisi Akhir
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

X₁ : Perlakuan kelas eksperimen dengan model TGT berbantuan media *Kokami*

X₂ : Perlakuan kelas kontrol dengan model konvensional menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok

O₁ : *Pretest* kelompok eksperimen

O₂ : *Posttest* kelompok eksperimen

O₃ : *Pretest* kelompok kontrol

O₄ : *Posttest* kelompok kontrol

Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII sebanyak 181 orang, dengan sampel kelas VII-2 sebanyak 26 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-3 sebanyak 27 orang sebagai kelas kontrol. Penentuan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan memilih dua kelas yang memiliki nilai akhir semester sebelumnya yang hampir sama pada mata pelajaran IPS, hal ini untuk memenuhi syarat homogen pada dua sampel yang diuji (Baidowi, Sumarmi, & Amirudin, 2016).

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan model TGT berbantuan media *Kokami*, dan variabel terikat adalah hasil belajar IPS pada ranah kognitif pada materi Kegiatan Ekonomi. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

- Ho: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *Kokami* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar.
- Ha: Terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *Kokami* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes objektif yang berjumlah 20 soal *pretest* dan 20 soal *posttest* dengan empat opsi jawaban. Kedalaman soal dibuat dengan tingkat kesulitan pada batas ranah C4, atau jenjang analisis. Sebelum digunakan dalam penelitian, soal-soal tersebut terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Kedua uji ini dilakukan dengan menggunakan *SPSS 20*. Hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

Uraian	Sampel Uji (N)	Validitas	Reliabilitas	rTabel	Keterangan
<i>Pretest</i>	20	0,584	0,896	0,444	valid dan reliabel
<i>Posttest</i>	21	0,551	0,874	0,433	valid dan reliabel

(Sumber: Hasil Penghitungan, 2017)

Data hasil belajar yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menghitung *gain score* terlebih dahulu. Nilai *gain score* dihitung dengan menggunakan rumus Hake, *Average Normalized Gain Score (N-Gain)* atau skor rata-rata *gain* yang ternormalisasi (Mchunu & Imenda, 2015), yaitu:

$$N - Gain = \frac{(Postest - Pretest)}{(Score_{max} - Pretest)}$$

Selanjutnya Hake dalam Mchunu & Imenda (2015) mengklasifikasikan peningkatan *gain* ini ke dalam beberapa tingkatan interpretasi. Indeks *gain* ternormalisasi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Indeks Nilai *Gain* Ternormalisasi (*N-Gain*)

Nilai <i>Gain</i>	Interpretasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sumber: Mchunu & Imenda, 2015)

Data selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis statistik parametrik dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test*. Namun, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini harus diuji persyaratan analisis terlebih dahulu yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan *Lavene Test Equality of Error Variances*. Semua pengujian data dilakukan dengan menggunakan *SPSS 20 for windows*.

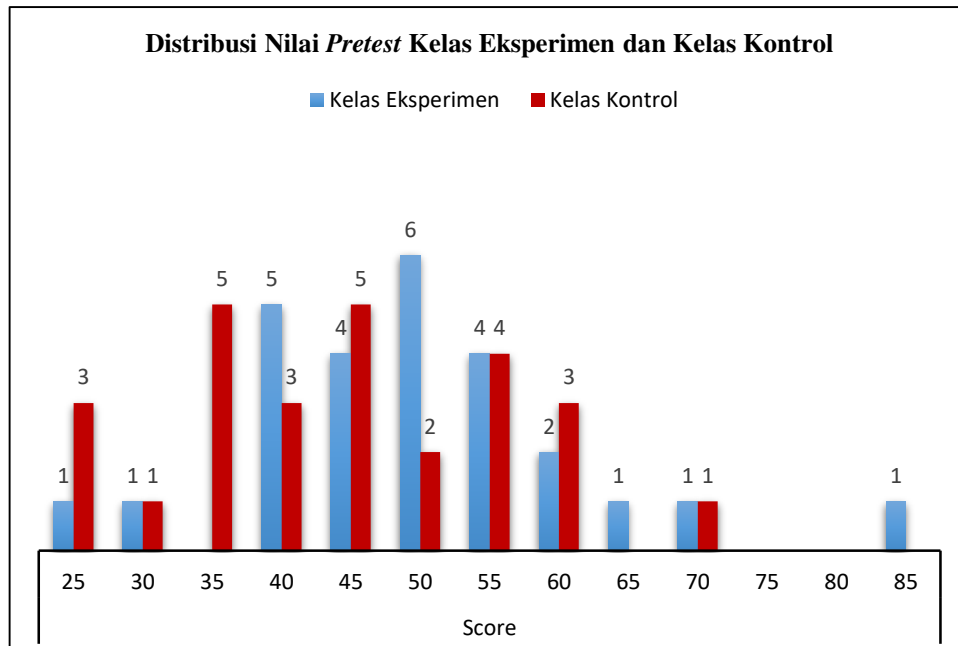
HASIL

Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Nilai *pretest* siswa dapat dilihat pada Tabel 4. Distribusi nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 1. Nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 5. Distribusi nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 2.

Tabel 4. Data Hasil *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	Valid 26	27
Mean	49,8077	44,2593
Median	50,0000	45,0000
Mode	50,00	35,00 ^a
Std. Deviation	12,28664	11,98587
Variance	150,962	143,661
Range	60,00	45,00
Minimum	25,00	25,00
Maximum	85,00	70,00

(Sumber: Hasil Penghitungan, 2017)

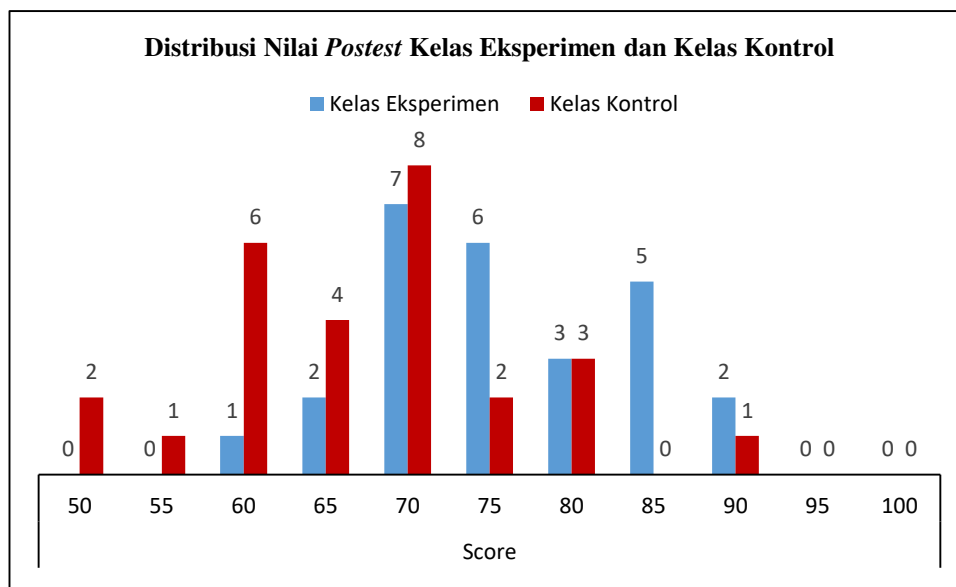


Gambar 1. Distribusi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 5. Data Hasil *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	Valid 26	27
Mean	75,9615	67,2222
Median	75,0000	70,0000
Mode	70,00	70,00
Std. Deviation	8,00240	9,33700
Variance	64,038	87,179
Range	30,00	40,00
Minimum	60,00	50,00
Maximum	90,00	90,00

(Sumber: Hasil Penghitungan, 2017)



Gambar 2. Distribusi Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data hasil *pretest* dan *posttest* tersebut selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas yang dilakukan pada data hasil belajar di penelitian ini adalah uji *Kolmogorov Smirnov*. Normalitas data terpenuhi jika hasil uji $p > 0,05$. Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Statistic	Df	Sig.
Eksperimen			
<i>Pretest</i>	0,148	26	0,150
<i>Posttest</i>	0,163	26	0,073
Kontrol			
<i>Pretest</i>	0,113	27	0,200
<i>Posttest</i>	0,161	27	0,071

(Sumber: Hasil Penghitungan, 2017)

Berdasarkan hasil pengujian normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada Tabel 6, diketahui data *pretest* dan *posttest* di kedua kelas menghasilkan nilai uji probabilitas (p) $> 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Uji homogenitas yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan *Lavene Test Equality of Error Variances*. Homogenitas data terpenuhi jika hasil uji signifikansi yang diperoleh $> 0,05$. Hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Uji Homogenitas Data Pretest dan Posttest

Uraian	Lavene Statistic	df1	Df2	Sig.
<i>Pretest</i>	0,238	1	51	0,628
<i>Posttest</i>	0,298	1	51	0,587

(Sumber: Hasil Penghitungan, 2017)

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada Tabel 7, hasil signifikansi *pretest* dan *posttest* yang diperoleh $> 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Setelah uji prasyarat analisis terpenuhi, selanjutnya data hasil belajar dianalisis untuk menguji hipotesis penelitian. Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan rata-rata *gain score* dari hasil *pretest* dan *posttest*. Rata-rata *gain score* nilai siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Gain Score Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	26	0,33	0,75	0,52	0,11
Kontrol	27	0,22	0,78	0,41	0,11
Valid N (listwise)	26				

(Sumber: Hasil Penghitungan, 2017)

Data rata-rata *gain score* yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan *Independent Sample T-test* untuk menguji hipotesis penelitian ini. Hasil uji *Independent Sample T-test* dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Uji Independent Sample T-test Hasil Belajar IPS

		t-test for Equality of Means					
					Mean Difference	Std. Error Difference	95% Lower Upper
		t	Df	Sig. (2-tailed)			
Gain	Equal variances assumed	3,690	51	,001	,10662	,02889	,04861 ,16463
	Equal variances not assumed	3,691	50,968	,001	,10662	,02889	,04862 ,16461

(Sumber: Hasil Penghitungan, 2017)

PEMBAHASAN

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa, rata-rata *gain score* pada kelas eksperimen yaitu sebesar 0,52 dan kelas kontrol yaitu sebesar 0,41. Hal ini menunjukkan kedua kelas memiliki indeks *gain* hasil belajar pada indeks nilai interpretasi yang sama, yaitu pada taraf nilai *gain* yang masuk kategori *sedang*. Namun jika dilihat pada skor perolehannya, kelas eksperimen yang menggunakan model TGT berbantuan media *Kokami* memiliki nilai *gain* yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.

Analisis data pada hasil *gain score* menggunakan *Independent Sample T-test*, selanjutnya menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, sehingga $p < 0,05$. Sesuai dengan aturan keputusan perhitungan dengan menggunakan *SPSS 20 for Windows*, maka hasil uji pada data *gain score* membuktikan bahwa ada perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen setelah diberi model pembelajaran TGT berbantuan media *Kokami* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Maka dengan hasil signifikansi pada rata-rata *gain score* tersebut, diketahui bahwa hipotesis H_a dapat diterima. Dari hasil uji hipotesis tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *Kokami* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar. Selain itu peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, hal ini dibuktikan oleh rata-rata *gain score* yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibanding kelas kontrol. Hal ini memiliki makna bahwa hasil *posttest* siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan nilai *posttest* pada kelas kontrol.

Hasil penelitian ini sejalan dengan kesimpulan dari beberapa penelitian terdahulu terkait dengan penggunaan model TGT dan media *Kokami* dalam pembelajaran. Beberapa hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan model TGT tersebut antara lain (1) penelitian Van Wyk (2011) menyimpulkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan model TGT menunjukkan hasil yang lebih positif dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model ceramah; (2) penelitian Salam, Hossain, & Rahman (2015) di Bangladesh menyimpulkan, hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan model TGT meningkat secara signifikan dibandingkan kelas kontrol, selain itu kinerja dan sikap siswa terhadap pelajaran matematika juga lebih positif setelah diberikan *treatment* dengan model TGT; (3) penelitian Frianto, Soetjipto, & Amirudin (2016) menyatakan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan ini juga terjadi pada kelas VII-2 di SMP Negeri 1 Darul Imarah yang dijadikan sebagai kelas eksperimen. Hasil *posttest* yang diperoleh kelas VII-2 yang menggunakan model TGT berbantuan media *Kokami* lebih tinggi bila dibandingkan kelas VII-3 yang menggunakan model konvensional. Kelas VII-2 memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 75,96 dan kelas VII-3 memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 67,22. Peningkatan hasil *posttest* pada kelas yang menggunakan model TGT juga terjadi pada penelitian Veloo & Chairhany (2013). Veloo & Chairhany menyebutkan bahwa hasil *posttest* ranah afektif pada kelas yang menggunakan model TGT menunjukkan hasil yang lebih tinggi daripada kelas yang

diajar secara konvensional. Data distribusi nilai *posttest* pada penelitian ini juga menunjukkan, sebaran nilai kelas eksperimen setelah diberi pembelajaran dengan model TGT berbantuan media *Kokami* lebih baik bila dibandingkan kelas kontrol dengan model konvensional. Hal ini dapat dilihat dari nilai perolehan *posttest* siswa di kelas eksperimen yang sebagian besar berada di rentang nilai antara 70 hingga 85. Di samping itu tidak ada siswa dari kelas eksperimen yang memperoleh nilai di bawah 60. Sementara nilai *posttest* siswa pada kelas kontrol sebagian besar hanya berada di rentang nilai 60 hingga 70, dan masih terdapat siswa di kelas kontrol yang memperoleh nilai 50.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kelas eksperimen memperoleh hasil *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. salah satunya adalah faktor aktivitas belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Aktivitas belajar di kelas eksperimen yang menggunakan model TGT berbantuan media *Kokami* berjalan lebih aktif dan menyenangkan dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan diskusi. Kegiatan turnamen yang dilakukan pada model TGT terbukti mendorong siswa pada kelas eksperimen belajar lebih giat bila dibandingkan kelas kontrol. Hal ini sesuai dengan yang disimpulkan oleh penelitian González, Jennings, & Manriquez (2014) yang menyebutkan model TGT mendorong keberhasilan belajar setiap siswa, dimana keberhasilan sebuah kelompok terletak pada keberhasilan masing-masing individu anggota kelompok tersebut. Sehingga dengan sendirinya siswa belajar lebih keras dan lebih bertanggung jawab untuk memahami materi agar dapat berkontribusi dalam keberhasilan tim. Di samping itu kelompok diskusi pada kelas yang menggunakan TGT dinilai lebih interaktif dibandingkan kelas kontrol. Setiap anggota kelompok memiliki kemampuan individu yang berbeda, namun terlihat saling membantu dan bekerja sama satu sama lain dalam mempelajari materi yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan penelitian Ke & Grabowski (2007) yang menyimpulkan bahwa, belajar dengan pola kooperatif menggunakan model TGT sangat efektif diterapkan di kelas untuk meningkatkan sikap positif dalam kelas matematika yang terdiri atas siswa dengan karakter dan individu yang berbeda.

Faktor lainnya adalah, penggunaan media *Kokami* yang dijadikan sebagai media permainan pada saat turnamen ternyata memberikan pengaruh yang cukup baik bagi siswa di kelas eksperimen. Siswa menjadi lebih bersemangat dan termotivasi ketika melakukan turnamen dengan media *Kokami* ini. Amplop-amplop yang berisi kartu pertanyaan dan tersimpan di dalam kotak menjadi suatu tantangan tersendiri bagi siswa. Mereka termotivasi untuk harus bisa memecahkan setiap pertanyaan yang terdapat pada kartu yang mereka pilih. Suasana belajar yang seperti ini pada akhirnya berdampak positif pada pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Pertanyaan-pertanyaan yang berasal dari media *Kokami* dengan sendirinya membuat siswa terlatih dalam memecahkan soal-soal dengan lebih baik. Yang pada akhirnya memberikan efek yang positif pada hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Rusiana (2014) yang menyebutkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah dilakukan penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan media *Kokami* pada mata pelajaran IPA siswa kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember.

Paparan hasil ini membuktikan bahwa, penggunaan model TGT berbantuan media *Kokami* memberikan kontribusi yang positif dan efektif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada kelas VII SMP Negeri 1 Darul Imarah. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *Kokami* memiliki hasil belajar IPS yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini berarti model TGT berbantuan media *Kokami* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa yang lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil analisis data yang diperoleh dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, indeks *gain score* pada kelas eksperimen sebesar 0,52 dan kelas kontrol sebesar 0,41. Kedua kelas berada pada taraf indeks *gain* yang masuk kategori *sedang*. Namun, data penelitian menunjukkan perolehan rata-rata *gain score* pada kelas eksperimen yang menggunakan model TGT berbantuan media *Kokami* lebih tinggi bila dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. *Kedua*, uji hipotesis menunjukkan hasil sebesar 0,001 sehingga $(p) < 0,05$. Hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan model TGT berbantuan media *Kokami* dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media *Kokami* memberikan efek yang positif dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Model TGT berbantuan media *Kokami* ini terbukti membuat siswa lebih bersemangat dan bertanggung jawab untuk belajar lebih giat, yang pada akhirnya berdampak pada perolehan hasil belajar siswa yang lebih baik dibandingkan penggunaan model konvensional dengan metode ceramah dan diskusi kelompok. Oleh karena itu, model TGT berbantuan media *Kokami* ini dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS di SMP. Saran yang dapat diberikan kepada guru, untuk dapat menerapkan model TGT berbantuan media *Kokami* ini dengan melakukan perencanaan pembelajaran secara lebih baik lagi, agar hasil yang diperoleh lebih maksimal dan efisien.

DAFTAR RUJUKAN

- Adrian, Y., Degeng, I. N. S., & Utaya, S. (2016). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif STAD Terhadap Retensi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(2), 222–226.
- Baidowi, A., Sumarmi, S., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(1). Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-geografi/article/view/5011>
- Degeng, I. N.S. 1998. *Mencari Paradigma Baru Pemecahan Masalah Belajar. Dari Keteraturan Menuju Kesemrawutan*. Pidato Pengukuhan Guru Besar IKIP Malang.
- Degeng, I.N.S. 2000. *Pedoman Penyusunan Bahan Ajar*. Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran (LP3). Universitas Negeri Malang.
- Degeng, I.N.S. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan FIP UM.
- Degeng, I.N.S. 2013. *Ilmu Pembelajaran Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Aras Media.
- Fatchan, A., Soekamto, H., Sumarmi., & others. (2016). Effect of Learning“ Outdoor Study” Ability to Communicate in Writing and Social-Geography Student Learning Outcomes at “Mataraman” East Java-The Republic of Indonesia. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 7(3), 429.
- Frianto., Soetjipto, B. E., & Amirudin, A. 2016. The Implementation of Cooperative Learning Model Team Game Tournament and Fan N Pick To Enhance Motivation and Social Studies Learning Outcomes, *IOSR Journal Of Humanities And Social Science*, 21(5): 74-81.
- González, A., Jennings, D., & Manriquez, L. (2014). Multi-faceted Impact of a Team Game Tournament on the Ability of the Learners to Engage and Develop their Own Critical Skill Set. Retrieved from <http://irserver.ucd.ie/handle/10197/6197>
- Istiqomah, F., Widiyatmoko, A., & Wusqo, I. U. (2016). Pengaruh Media Kokami terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Aktivitas Belajar Tema Bahan Kimia. *Unnes Science Education Journal*, 5(2). Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/11913>
- Ke, F., & Grabowski, B. (2007). Gameplaying for Maths Learning: cooperative or not? *British Journal of Educational Technology*, 38(2), 249–259.
- Mchunu, S. P., & Imenda, S. N. (2015). The Effects of Traditional, Outcomes Based Education (OBE) and Blended Teaching Approaches in Alleviating Conceptual Difficulties and Alternative Conceptions in Grade Twelve Mechanics. *Conception Sciences*, 8(2), 333–343.
- Pangestuti, A. A., Corebima, A. D., Zubaidah, S., & others. (2015). Using Reading-Concept Map-Teams Games Tournament (Remap-TGT) to Improve Reading Interest of Tenth Grade Student of Laboratory Senior High School State University of Malang. *American Journal of Educational Research*, 3(2), 250–254.
- Rusiana, Y. (2014). Penggunaan Media Kokami Pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. *Pancaran Pendidikan*, 3(4), 183–192.
- Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. (2015). Effects of Using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 3(3), 35–45.
- Slavin, R.E. 2011. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan oleh Nurilita Yusron. 2011. Bandung: Nusa Media.
- Solihatina, E., & Öztürkb, A. (2014). Increasing Civics Learning Achievement by Applying Cooperative Learning: Team Game Tournament Method. *Sociology*, 4(11), 949–954.
- Sumarmi. 2012. *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Van Wyk, M. M. (2011). The effects of Teams-Games-Tournaments on achievement, retention, and attitudes of economics education students. *Journal Social Science*, 26(3), 183–193.
- Veloo, A., & Chairhany, S. (2013). Fostering Students’ Attitudes and Achievement in Probability Using Teams-games-tournaments. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 59–64. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.09.152>
- Wijayati, E. C., Degeng, I. N. S., & Sumarmi, S. (2016). Kesulitan-Kesulitan dalam Implementasi Kurikulum Mata Pelajaran IPS SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(11), 2241–2247. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i11.8132>