

EFEKTIVITAS MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DITINJAU DARI KETERAMPILAN KOOPERATIF DAN HASIL BELAJAR

EFFECTIVENESS OF COOPERATIVE MODEL LEARNING WITH TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE OBSERVED FROM THE COOPERATIVE SKILL AND LEARNING OUTCOME

Oleh: Noviastri Herdinawati, Dr. Insih Wilujeng, dan Purwanti Widhy Hastuti, M.Pd.
FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta
e-mail: hevias20@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran langsung ditinjau dari keterampilan kooperatif dan hasil belajar kognitif siswa, serta efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ditinjau dari keterampilan kooperatif dan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini merupakan penelitian *quasy experiment* dengan desain *pretest-posttest control group design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah soal *pretest*, soal *posttest*, dan lembar observasi. Pengujian prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis menggunakan uji *independent samplet t-test*. Efektivitas model TGT dianalisis dengan *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas yang diberi perlakuan pembelajaran TGT dengan kelas yang diberikan perlakuan pembelajaran langsung ditinjau dari keterampilan kooperatif dan hasil belajar kognitif siswa, serta pembelajaran model TGT lebih efektif ditinjau dari keterampilan kooperatif dan hasil belajar kognitif siswa. Ukuran efek yang diberikan model TGT dalam peningkatan keterampilan kooperatif dan hasil belajar kognitif termasuk kategori besar.

Kata kunci: *Team Games Tournament* (TGT), keterampilan kooperatif, hasil belajar kognitif

Abstract

This research aims to know the differences between the implementation of cooperative model learning with TGT type and direct learning model observed from the cooperative skill and student cognitive study result, and effectiveness implementation of the cooperative model learning with Team Games Tournament (TGT) type on the Science learning observed from the cooperative skill and the cognitive result study of the student. This research was a quasy experiment design with pretest-posttest control group design. The sampling technique was used cluster random sampling. The instrument was used a matter of pretest, a matter of posttest, and observation sheets. The testing requirements analysis was using normality test and homogeneity test. Hypothesis testing in this research used independent sample t-test. The effectiveness of the TGT model was analyzed by the effect size. The results of this research indicated that there are significant differences between the class that was given with TGT learning treatment and the class that was given with direct learning treatment observed from the cooperative skill and the cognitive result study of the student, and TGT learning model is more effective observed from the cooperative skill and the cognitive study result of the student. The size effect given by TGT model in the increase of cooperative skill and the cognitive result of the study belongs to high category.

Keyword: Team Games Tournament (TGT), cooperative skill, cognitive result of the study

PENDAHULUAN

Pada kegiatan pembelajaran terdapat tiga ranah yang perlu dikembangkan, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah psikomotor (keterampilan) dan ranah afektif (sikap). Ranah kognitif lebih mengedepankan kemampuan berpikir, hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA merupakan indikator dari tingkat keberhasilan proses pembelajaran IPA.

Keterampilan kooperatif merupakan keterampilan khusus yang terdiri atas keterampilan-keterampilan sosial dalam berkelompok. Menurut Isjoni (2013: 38) keterampilan kooperatif merupakan keterampilan khusus yang berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas dalam kelompok.

Berdasarkan observasi di lapangan terhadap sikap peserta didik diketahui bahwa dalam proses pembelajaran dijumpai beberapa permasalahan dari karakteristik peserta didik yang berbeda-beda, di antaranya kurangnya keaktifan atau partisipasi dalam berdiskusi kelompok, keterampilan bekerja sama dalam berinteraksi dan berkomunikasi yang masih kurang, serta tanggung jawab individual terhadap kelompok masih kurang maksimal. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam belajar berkelompok yang dilakukan belum memunculkan keterampilan kooperatif yang menekankan pada kerjasama dan keterampilan-keterampilan sosial di dalamnya. Selain itu, permasalahan juga ditemukan dari hasil belajar kognitif IPA yang kurang maksimal.

Pembelajaran IPA yang dilaksanakan oleh guru saat ini semestinya sudah mengalami pergeseran menuju ke pembelajaran yang berpusat

pada siswa (*student centered*) seperti yang tertuang dalam Kurikulum 2013. Untuk memperbaiki proses pembelajaran tersebut, maka terdapat beberapa model pembelajaran yang inovatif dan progresif. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif.

Slavin (2005:5) mengemukakan dua alasan penggunaan model pembelajaran kooperatif, *pertama*, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pencapaian prestasi belajar siswa, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. *Kedua*, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, menyelesaikan masalah, dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan pengetahuan dengan keterampilan.

Pengoptimalan hasil belajar siswa perlu diadakan situasi belajar yang menyenangkan, menantang, dan merangsang minat siswa untuk lebih antusias berperan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Menurut DeVries dan Edwards (dalam Johnson, 2010: 77) *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebuah kombinasi kerjasama kelompok, kompetisi antara kelompok, dan game-game instruksional.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin meneliti sejauh mana efektivitas penerapan model kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA ditinjau dari keterampilan kooperatif dan hasil belajar kognitif peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group design*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap, bulan Maret sampai dengan April 2015 di SMP Negeri 1 Sewon.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMPN 1 Sewon. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *cluster random sampling*. VII C sebagai kelas eksperimen, menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan VII B sebagai kelas kontrol, menggunakan model pembelajaran langsung.

Prosedur Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. *Pretest* dilakukan sebelum perlakuan untuk mengetahui hasil belajar kognitif awal. Selama perlakuan, dilakukan observasi keterlaksanaan model pembelajaran. Selain itu dilakukan observasi keterampilan kooperatif menggunakan lembar observasi keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif yang diamati adalah keterampilan kooperatif tingkat awal, meliputi menggunakan kesepakatan, menghargai kontribusi, mengambil giliran dan berbagi tugas, berada dalam kelompok,

berada dalam tugas, mendorong partisipasi, mengundang orang lain, menyelesaikan tugas dalam waktunya, dan menghormati perbedaan individu. *Posttest* dilakukan setelah dilakukan perlakuan untuk mengetahui hasil belajar kognitif akhir peserta didik.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini ada tiga macam data yang dikumpulkan dengan cara yang berbeda. Data keterlaksanaan model pembelajaran menggunakan lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran. Data keterampilan kooperatif menggunakan lembar observasi keterampilan kooperatif. Data kemampuan kognitif diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan tes pilihan ganda.

Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data keterlaksanaan model pembelajaran digunakan analisis deskriptif dengan mencari skor rata-rata dari setiap komponen atau sintaks. Pedoman konversi seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Rerata skor	Klasifikasi
> 1,60	Sangat Baik
> 1,20-1,60	Baik
> 0,80-1,20	Cukup
> 0,20-0,80	Kurang
≤ 0,20	Sangat Kurang

(Eko Putro W., 2009:238)

Data keterampilan kooperatif dianalisis dengan mencari rata-rata nilai setiap indikator keterampilan kooperatif yang diamati pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata tersebut kemudian dianalisis menggunakan program SPSS 16.0. Data *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan menjumlahkan nilai benar (skor 1) setiap peserta didik. Nilai tersebut kemudian dianalisis menggunakan program SPSS 16.0.

Pengujian prasyarat analisis dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan pengujian hipotesis dilakukan dengan *independent sample t-test*.

Uji efektifitas model pembelajaran dilakukan dengan analisis *gain score*. Gain skor digunakan untuk menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan dengan cara melihat peningkatan nilai siswa berdasarkan *pretest* dan *posttest*. Meltzer, David E. (2002: 1260) menjelaskan penghitungan gain skor, sebagai berikut :

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 2. Kriteria Rerata Gain Ternormalisasi <g>

Bentangan	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Hake, 1998: 3)

Untuk mengetahui besar ukuran efek yang diberikan model pembelajaran yang efektivitasnya lebih baik diperoleh melalui analisis ukuran efek atau *effect size*. Menurut Cohen (Dali S. Naga, 2005: 2), besarnya *effect size* adalah selisih rerata yang dinyatakan dalam simpangan baku.

$$d = \frac{\bar{X}_{GE} - \bar{X}_{GK}}{sd}$$

Keterangan:

d = ukuran efek

\bar{X}_{GE} = rata-rata *gain score* kelas eksperimen

\bar{X}_{GK} = rata-rata *gain score* kelas kontrol

sd = rata-rata standar deviasi kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 3. Klasifikasi *Effect Size*

Besar d	Interpretasi
$0,8 \leq d \leq 2$	Besar
$0,5 \leq d < 0,8$	Sedang
$0,2 \leq d < 0,5$	Kecil

(Dali S. Naga, 2005: 2)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk kelas eksperimen dan model pembelajaran langsung untuk kelas kontrol. Data yang diperoleh berupa kemampuan awal siswa (*pretest*), hasil belajar siswa (*posttest*), dan nilai keterampilan kooperatif. Deskripsi data hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Uji Validasi Empirik Soal

Uji validasi empirik soal tes dilakukan menggunakan ITEMAN.

a. Data Uji Validasi Butir Soal

Uji validasi empirik soal dilakukan pada kelas VIII yang berjumlah 28 peserta didik. Hasil validitas soal, dari 50 soal yang diterima dan digunakan berjumlah 30 soal.

b. Data Uji Reliabilitas Soal

Koefisien reliabilitas soal uji validasi empirik adalah 0,883, yang berarti soal uji validasi empirik sudah termasuk cukup tinggi untuk penelitian dasar.

2. Data Keterampilan Kooperatif dan Hasil Belajar

a. Data Keterampilan Kooperatif

Deskripsi data lembar observasi keterampilan kooperatif sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Keterampilan Kooperatif Peserta Didik pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Aspek Keterampilan Kooperatif	Skor Rata-rata Kelas Kontrol	Skor Rata-rata Kelas Eksperimen
Menggunakan kesepakatan	2,68	2,67
Menghargai kontribusi	3,00	3,28
Mengambil giliran dan berbagi tugas	2,68	3,00
Berada dalam kelompok	2,92	3,32
Berada dalam tugas	2,86	3,36
Mendorong partisipasi	2,36	2,85
Mengundang orang lain	2,62	3,06
Menyelesaikan tugas dalam waktunya	2,86	3,16
Menghormati perbedaan individu	3,13	3,13

Rata-rata	2,79	3,09
-----------	------	------

Tabel 5. Hasil Analisis Deskripsi Keterampilan Kooperatif Peserta Didik pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Nilai minimum	1,89	2,42
Nilai maksimum	3,67	3,61
Rata-rata	2,79	3,09
Standar deviasi	0,44370	0,33235

b. Data Hasil Belajar Kognitif

Deskripsi data *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

	Hasil <i>Pretest</i>		Hasil <i>Posttest</i>	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Nilai minimum	30,00	26,67	66,67	66,67
Nilai maksimum	76,67	70,00	90,00	93,33
Rata-rata	51,47	50,62	78,27	82,22
Standar deviasi	9,72244	1,21965E1	7,07821	7,62211

3. Data Keterlaksanaan Model Pembelajaran

Berdasarkan data hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran diperoleh nilai rata-rata keterlaksanaan kedua model pembelajaran lebih besar dari 1,60, yang berarti kedua model pembelajaran dilaksanakan dengan sangat baik.

4. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas menunjukkan bahwa data keterampilan kooperatif, data hasil belajar kognitif awal (*pretest*) dan hasil belajar kognitif akhir (*posttest*) terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas keterampilan kooperatif, *pretest*, dan *posttest* peserta didik

dapat diketahui bahwa sampel memiliki varian yang homogen atau berasal dari populasi dengan varian yang sama.

5. Uji Hipotesis

a. Perbedaan antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran langsung ditinjau dari keterampilan kooperatif

Hasil perhitungan uji *t* kelompok terhadap keterampilan kooperatif .

Tabel 8. Data Hasil *Independent Sample t-test* terhadap Keterampilan Kooperatif

Keterampilan Kooperatif	Uji-t					
	F	Sig.	t	t _{table} 5%	df	Sig.(2-tailed)
<i>Equal variances assumed</i>	0,957	0,333	-2,780	2,00856	50	0,008
<i>Equal variances not assumed</i>			-2,749	2,00856	44,362	0,009

Hasil analisis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $Sig(2-tailed) < \alpha$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan kooperatif peserta didik yang diberi model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan model pembelajaran langsung.

b. Perbedaan antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran langsung ditinjau dari hasil belajar kognitif

Hasil perhitungan uji *t* kelompok terhadap hasil belajar kognitif.

Tabel 9. Data Hasil *Independent Sample t-test* terhadap Hasil Belajar Kognitif

Hasil Belajar Kognitif	Uji-t					
	F	Sig.	t	t _{table} 5%	df	Sig.(2-tailed)
<i>Equal variances assumed</i>	0,318	0,575	-2,025	2,00856	50	0,048
<i>Equal variances not assumed</i>			-2,033	2,00856	49,970	0,047

Hasil analisis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $Sig(2-tailed) < \alpha$, maka H_0 ditolak

dan H_a diterima, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kognitif peserta didik yang diberi model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan model pembelajaran langsung.

c. Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT ditinjau dari keterampilan kooperatif dan hasil belajar kognitif

Tabel 10. Perbandingan Nilai Rata-rata Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Nilai Rata-rata			Std. Deviasi
	Pretest	Posttest	N-Gain	
Kontrol	51,47	78,27	0,550	0,121667
Eksperimen	50,62	82,22	0,641	0,121777

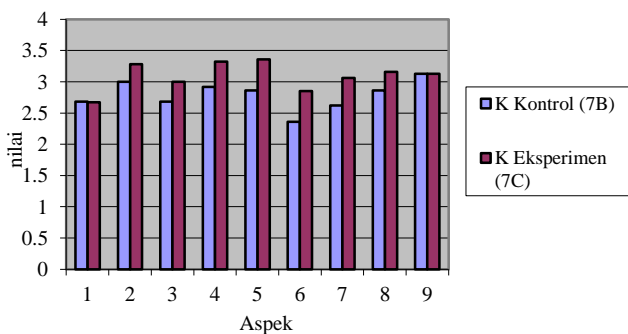
Dari hasil rata-rata *gain score* kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka kelas eksperimen dengan model pembelajaran TGT lebih efektif dalam meningkatkan belajar kognitif peserta didik.

Tabel 11. Hasil Analisis *Effect Size*

Gain Score Kelas Kontrol	Gain Score Kelas Eksperimen	Standar Deviasi (sd)	Ukuran efek (d)	Kesimpulan
0,550	0,641	0,064347	1,41	efek besar

Berdasarkan hasil perhitungan *effect size*, dapat diketahui bahwa efek model TGT termasuk dalam kategori efek besar.

Hasil rata-rata pencapaian aspek keterampilan kooperatif peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar 1.



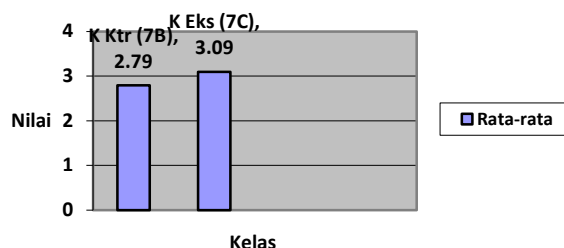
Gambar 5. Diagram Batang Pencapaian Aspek Keterampilan Kooperatif

Keterangan:

- 1 = Menggunakan kesepakatan
- 2 = Menghargai kontribusi
- 3 = Mengambil giliran dan berbagi tugas
- 4 = Berada dalam kelompok
- 5 = Berada dalam tugas
- 6 = Mendorong partisipasi
- 7 = Mengundang orang lain
- 8 = Menyelesaikan tugas dalam waktunya
- 9 = Menghormati perbedaan individu

Hasil keterampilan menghargai kontribusi, mengambil giliran tugas dan berbagi tugas, berada dalam kelompok, berada dalam tugas, mendorong partisipasi, mengundang orang lain dan menyelesaikan tugas dalam waktunya, lebih tinggi pada peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran TGT. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran kooperatif peserta didik belajar bersama-sama, memotivasi peserta didik yang lain untuk berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman dan saling memberikan pendapat. Selain itu antar peserta didik saling membantu antara satu dengan yang lain, bersedia mengemban tugas atau tanggungjawab tertentu dalam kelompok dan memastikan bahwa setiap anggota dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan. Hal ini sesuai dengan pendapat Kagan, Zahn, Widaman, Schwatward, dan Tyrell (Slavin, 2005: 138) yang menemukan bahwa TGT dapat meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain. Pembelajaran kooperatif menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif.

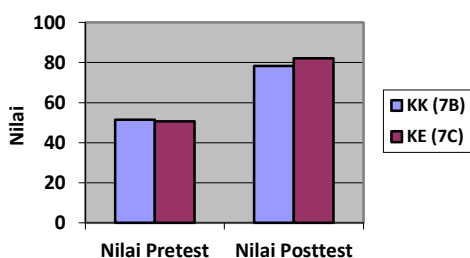
Hasil keterampilan kooperatif secara keseluruhan didapatkan data rata-rata kesembilan aspek keterampilan kooperatif yang digunakan.



Gambar 2. Diagram Batang Rata-rata Keterampilan Kooperatif

Diagram batang rata-rata keterampilan kooperatif menunjukkan perbedaan rata-rata hasil keterampilan kooperatif kedua kelas. Hal ini karena pada kelas eksperimen peserta didik lebih memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok, sehingga memungkinkan keterampilan kooperatif setiap individu terlihat. Hal tersebut didukung oleh pendapat Slavin (2005: 141) bahwa pengalaman kooperatif dapat lebih meningkatkan komponen perilaku kooperatif dan altruistik dibandingkan dengan pengalaman kompetitif atau individualistik.

Rata-rata pencapaian hasil belajar kognitif awal (*pretest*) dan hasil belajar kognitif akhir (*posttest*) peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Belajar Kognitif

Diagram batang hasil belajar kognitif menunjukkan bahwa nilai *pretest* yang tidak jauh berbeda menandakan bahwa kedua kelas sebelum diberi perlakuan memiliki kemampuan awal yang hampir sama. Perbedaan selisih rata-rata hasil *posttest* menunjukkan bahwa setelah diberikan

perlakuan, hasil belajar kognitif peserta didik meningkat pada setiap kelasnya.

Adanya aktivitas belajar dengan permainan akademik yang dirancang dalam pembelajaran TGT, memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks, proses pembelajaran mendorong kelas menjadi lebih aktif, kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan persaingan sehat, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Charlton, Williams dan McLaughlin (2005: 72) bahwa pembelajaran dengan *games* dapat membuat siswa lebih aktif dan merasa senang untuk belajar. Pembelajaran tersebut terlihat menarik ketika penjelasan guru dikombinasikan dengan *games* sehingga penyampaian materi menjadi lebih cepat tersampaikan.

Selanjutnya meningkatnya hasil belajar pada proses pembelajaran TGT ini sesuai dengan pendapat Thomas (Slavin 2005:127) bahwa individu di dalam kelompok kooperatif menggunakan tekanan sosial kepada satu sama lain untuk mencapai prestasi atau sebagai “dorongan tanggung jawab” atau memelihara perilaku yang membantu kelompok untuk sukses. Dengan demikian, pada pembelajaran TGT, peserta didik ingin mencapai hasil belajar yang baik karena teman satu kelompoknya menginginkan mereka demikian.

Hasil belajar kognitif dan keterampilan kooperatif pada kelas yang menerapkan model pembelajaran TGT menunjukkan bahwa, keterampilan kooperatif mempengaruhi hasil belajar kognitif peserta didik. Peserta didik yang menggunakan model pembelajaran TGT memiliki keterampilan kooperatif yang lebih tinggi dan hasil belajar kognitif juga lebih tinggi. Hal ini sesuai

dengan yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2006: 243) bahwa dengan pembelajaran kooperatif, selain memiliki dampak pembelajaran yaitu berupa peningkatan prestasi belajar peserta didik, juga mempunyai dampak pengiring seperti relasi sosial, penerimaan terhadap peserta didik yang dianggap lemah, harga diri, norma akademik, penghargaan terhadap waktu dan suka memberi pertolongan pada yang lain. Dampak pengiring tersebut merupakan keterampilan yang muncul dalam pembelajaran yaitu keterampilan kooperatif.

Suatu pembelajaran efektif jika 75% peserta didik mencapai KKM. KKM pada kurikulum 2013 ditetapkan dalam Permendikbud (2014:12) yaitu ketuntasan belajar untuk keterampilan ditetapkan dengan capaian optimum 2,67. Berdasarkan hasil penilaian keterampilan kooperatif dan hasil belajar kognitif pada kelas kontrol dengan model pembelajaran langsung dan kelas eksperimen dengan model pembelajaran TGT dapat diketahui lebih dari 75% peserta didik tuntas. Pada kelas kontrol (model pembelajaran langsung), peserta didik yang mencapai KKM pada hasil keterampilan kooperatif sebesar 80,00%. Sedangkan peserta didik kelas eksperimen (model pembelajaran (TGT)) yang mencapai KKM hasil keterampilan kooperatif sebesar 92,59%. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif untuk meningkatkan dan memunculkan keterampilan kooperatif peserta didik. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *team games tournament* (TGT), digunakan *gain score* dari rata-rata nilai hasil belajar kognitif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan Tabel 10 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *gain score* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol ($0,641 > 0,550$).

Sementara itu untuk mengetahui seberapa jauh keefektifan perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen, dapat diketahui dengan ukuran efek (*effect size*). Perhitungan ukuran efek (*effect size*) model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif diperoleh nilai d sebesar 1,41.

Berdasarkan kriteria Cohen, nilai *effect size* tersebut termasuk dalam kategori efek besar. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini didukung dengan penelitian Salam, Hossain, & Rahman (2015) menyimpulkan, hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan model TGT meningkat secara signifikan dibandingkan kelas kontrol, selain itu kinerja dan sikap siswa terhadap pelajaran juga lebih positif setelah diberikan *treatment* dengan model TGT.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* (TGT) dengan menggunakan model pembelajaran langsung ditinjau dari keterampilan kooperatif peserta didik.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* (TGT) dengan menggunakan model pembelajaran langsung ditinjau dari hasil belajar kognitif peserta didik.
3. Pembelajaran model *team games tournament* (TGT) lebih efektif daripada pembelajaran

langsung ditinjau dari keterampilan kooperatif dan hasil belajar kognitif peserta didik.

Saran

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif akan lebih baik apabila digunakan dalam jangka waktu yang lebih lama, sehingga peserta didik lebih beradaptasi dengan model pembelajaran kooperatif yang diterapkan oleh guru.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* (TGT) harus mampu mengkondisikan kelas dengan baik pada proses pembelajarannya, karena pembelajaran kooperatif tipe ini menerapkan suasana permainan dalam belajar, sehingga peserta didik cenderung lebih banyak beraktivitas.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat diterapkan pada peserta didik sebagai model pembelajaran yang baru bagi peserta didik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Charlton, B., Williams, R. L dan McLaughlin, T.F. (2005). *Educational Games: A Technique to Accelerate the Acquisition of Reading Skills of Children with Learning Disabilities*. International Journal of Special Education. Volume 20, Number 2, page 66-72.
- Dali S. Naga.(2005). *Ukuran Efek Dalam Laporan Hasil Penelitian*. Diakses dari <http://dali.staff.gunadarma.ac.id/Publication/s/files/399/4861-aARCHE.doc> pada tanggal 28 Mei 2015, jam 18.50 WIB.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hake, Richard R. (1998). *Interactive Engagment vs. Traditional Methods: A Six Thousand Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses*. National Science Foundation, Arlington, VA.
- Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Johnson, David W., Roger T. Johnson dan Edythe Johnson Holubec.(2010). *Colaborative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersama*. Bandung: Nusa Media.
- Meltzer, David E. (2002). *The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physic: A Possible "Hidden Variable" in Diagnostic Pretest Scores*. Jurnal (Am.J. Phys., Vol. 70, No.12, December 2002). Department of Physics and Astronomy, Iowa State University, Ames, Iowa 50011.
- Permendikbud. (2014). *Salinan Lmpiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Diakses dari <http://disdik.labuhanbatukab.go.id/index.php/component/content/article/269-permendikbud-tahun-2014-no-103-dan-104.html> pada tanggal 5 Juli 2016 Jam 09.40 WIB.
- 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, Robert E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Penerjemah Narulita Yusron. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Grup.