



## EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GROUP TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA "3 IN 1" DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Abid Khoirul Ismail✉, Sugiman, Putriaji Hendikawati

Jurusan Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Semarang  
Gedung D7 Lt. 1 kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Maret 2013

Disetujui Maret 2013

Dipublikasikan Maret 2013

Kata Kunci:

*Teams Games*

*Tournament (TGT)*

Media "3 In 1"

Hasil Belajar

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik yang diterapkan model pembelajaran TGT dengan media "3 In 1" lebih baik dibandingkan model ekspositori dengan media "3 In 1" maupun model ekspositori dan apakah hasil belajar peserta didik yang diterapkan model ekspositori dengan media "3 In 1" lebih baik dari model ekspositori. Populasi penelitian ini adalah semua peserta didik kelas IX SMP Negeri 13 Semarang. Sampel penelitian dipilih dengan teknik random sampling yaitu peserta didik kelas IXF sebagai kelas eksperimen 1 menggunakan pembelajaran TGT dengan media "3 In 1", IXE sebagai kelas eksperimen 2 menggunakan model pembelajaran ekspositori dengan menggunakan media "3 In 1", dan kelas IXG sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran ekspositori. Pengambilan data dilakukan dengan metode tes uraian. Metode analisis data menggunakan uji-t, anava, dan diuji lanjut dengan Tukey-Kramer. Berdasarkan uji-t diperoleh  $t_{hitung}=2,47 > t_{tabel}=1,67$  artinya rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen 2 lebih baik dari kelas kontrol. Ketiga sampel memiliki rata-rata hasil belajar yang berbeda berdasarkan uji anava diperoleh  $F_{hitung}=17,7 > F_{tabel}=3,094$ . Setelah diuji lanjut dengan Tukey-Kramer menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen 1 lebih baik dibandingkan kelas eksperimen 2 maupun kelas kontrol. Kesimpulannya adalah model pembelajaran TGT dengan menggunakan media "3 In 1" efektif terhadap hasil belajar peserta didik.

### Abstract

The purpose of this research are to understand whether the study of students who applied learning models TGT by using media "3 in 1" is better than the expository models using media "3 In 1" and the expository models and whether the study of students who applied to expository models using media "3 In 1" better than expository models. The research sample selected by random sampling technique was a class IX F student as a class experiment 1 using TGT learning model by using the "3 In 1", as a class IX E student experiment 2 using expository model of learning by using the "3 In 1", and class IX students as a control class expository teaching model. Data collected by the analytical test method. The method of data analysis using t-test, Anova, and tested further by Tukey-Kramer. Based on the t-test obtained  $t_{count}=2,47 > t_{table}=1,67$  means the average student learning outcomes in the expository model of learning with media "3 In 1" better than expository teaching model. All three samples had an average yield different learning based Anova test obtained  $F_{count}=17,7 > F_{table}=3,094$ . Having tested further by Tukey-Kramer shows that learning outcomes experimental class one better than the experimental class 2 and class control. The conclusion is a model of learning by using media TGT "3 In 1" effective learning outcomes of students.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:  
E-mail: aby3d\_mail@yahoo.co.id

## Pendahuluan

Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global akan selalu mengalami perubahan setiap saat. Di era globalisasi ini, para generasi muda dituntut untuk menempuh pendidikan yang setinggi-tingginya untuk menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Dengan pendidikan yang tinggi, pola pikir masyarakat akan semakin meningkat sehingga dapat beradaptasi terhadap adanya perubahan kehidupan masyarakat karena pengaruh dari globalisasi dan mengaktualisasikan diri dalam pembangunan nasional.

Dengan pelaksanaan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), berarti implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia berkualitas yang mampu membawa masyarakat, bangsa, dan negara ke luar dari krisis multidimensi yang sudah lebih dari sepuluh tahun belum menunjukkan adanya pemulihan (Mulyasa, 2009:132). Penerapan KTSP secara bertahap memberikan otonomi kepada sekolah untuk mengelola (termasuk merencanakan, melaksanakan, dan mengontrol) program-program peningkatan mutu, tanpa harus menunggu atau dibatasi oleh petunjuk dari birokrasi pendidikan di atasnya (Mulyasa, 2009:103).

Mata pelajaran Matematika sejak dulu telah diajarkan di semua jenjang pendidikan dimulai dari TK, SD, SMP, SMA, bahkan di perguruan tinggi. Di dalam pelajaran matematika tentu saja banyak rumus-rumus yang diajarkan. Rumus-rumus tersebut merupakan bagian yang tidak akan terpisahkan di dalam pelajaran Matematika. Di setiap bab maupun subbab pasti ada rumus yang telah ditemukan.

Rumus-rumus matematika yang begitu banyaknya membuat peserta didik jenuh dengan pelajaran matematika. Banyak peserta didik yang menganggap bahwa matematika itu pelajaran yang sulit. Dengan anggapan tersebut peserta didik merasa tidak mampu mempelajari mata pelajaran matematika dengan tuntas. Perasaan itulah yang membuat peserta didik tidak berusaha belajar maksimal atau belajar dengan kemampuan apa adanya yang dimiliki

peserta didik.

Upaya meningkatkan kualitas hasil pendidikan senantiasa dicari dan diteliti melalui kajian berbagai komponen pendidikan. Perbaikan dan penyempurnaan proses pembelajaran dilakukan untuk memajukan dan meningkatkan kualitas hasil pendidikan. Teknologi pengajaran adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Konsep teknologi pengajaran merupakan suatu sistem dari teknologi pendidikan yang memberikan alternatif terhadap rancangan program pengajaran. Pendayagunaan media pembelajaran dapat memperbaiki efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan metode ceramah membuat peserta didik kurang tertarik pada materi yang disampaikan guru, peserta didik cenderung pasif dan kurang serius dalam proses pembelajaran. Sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak tertanam dalam benak peserta didik (Suyitno, 2004: 2).

Guru perlu memperhatikan model pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan hasil belajar peserta didik tuntas. Salah satu model tersebut adalah pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) akan dapat melatih peserta didik mendengarkan pendapat-pendapat orang lain dan merangkum pendapat atau temuan-temuan dalam bentuk tulisan. Tugas-tugas kelompok akan dapat memacu peserta didik untuk bekerja sama, saling membantu satu sama lain dalam mengintegrasikan pengetahuan-pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) juga telah terbukti sangat bermanfaat bagi peserta didik yang heterogen. Model belajar ini dapat membuat peserta didik menerima peserta didik lain yang berkemampuan dan berlatar belakang berbeda dengan menonjolkan interaksi dalam kelompok (Suherman, 2003: 259).

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) mempunyai beberapa tipe, salah satunya adalah *Teams Games Tournament (TGT)*. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin,

dan suku kata atau ras yang berbeda (Isjoni, 2010: 83). Pelaksanaan model pembelajaran TGT terdiri 5 komponen yaitu presentasi kelas, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim (Slavin, 2011: 163). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Proses belajar peserta didik dan proses mengajar guru merupakan keterpaduan yang memerlukan pengaturan dan perencanaan yang seksama sehingga menimbulkan minat belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik akan dapat tumbuh dan terpelihara apabila proses mengajar guru dilaksanakan secara bervariasi, antara lain dengan bantuan media pembelajaran.

Pembelajaran materi geometri yang diterapkan di SMP Negeri 13 Semarang seperti bangun datar, bangun ruang sisi tegak, dan bangun ruang sisi lengkung sudah memanfaatkan media alat peraga. Namun, pada materi kesebangunan belum ada media untuk mendukung proses pembelajaran, padahal untuk menjelaskan materi kesebangunan diperlukan media yang bisa membantu peserta didik berpikir secara abstrak. Selain itu, sarana dan prasarana yang ada di SMP Negeri 13 Semarang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran seperti adanya LCD.

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru di SMP Negeri 13 Semarang pada bulan April tahun 2012 memberikan informasi bahwa pembelajaran pada materi kesebangunan selama ini yang diberikan kepada peserta didik masih berorientasi pada pembelajaran ekspositori. Peserta didik menjadi bosan, ini terlihat dari peserta didik yang sudah tidak memperhatikan penjelasan guru, bermain sendiri, bahkan ada yang melamun. Akibatnya hasil belajar peserta didik banyak yang tidak memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 71, serta peserta didik kurang percaya akan kemampuannya dalam menyelesaikan soal tes dengan tipe pemahaman konsep maupun tipe pemecahan masalah. Hal ini terlihat dari data hasil ulangan harian materi kesebangunan beberapa kelas IX tahun ajaran 2010/2011, dimana dari 3 kelas yaitu kelas IX F terdiri dari 28 anak, kelas IX G terdiri dari 29 anak, dan kelas IX H terdiri dari 29 anak. Peserta didik

yang nilainya di bawah KKM untuk kelas IX F ada 13 anak, kelas XI G 14 anak, dan IX H ada 17 anak. Jika dilihat rata-rata kelasnya, Kelas IX F memiliki rata-rata nilai 67,38, Kelas IX G memiliki rata-rata nilai 66,37, dan Kelas IX H memiliki rata-rata nilai 67,01.

Pembelajaran matematika yang dianggap berhasil adalah pembelajaran yang mampu membawa peserta didik berpikir matematika secara abstrak. Untuk mengajarkan matematika agar peserta didik mampu berpikir secara abstrak yaitu dimulai dari hal yang kongkrit, semi-kongkrit, dan akhirnya mampu berpikir secara abstrak. Jika guru ingin mengajarkan kepada peserta didiknya untuk berpikir secara abstrak maka guru harus menggunakan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk mengajarkan matematika kepada peserta didik dari yang kongkrit ke abstrak yaitu dimulai dari alat peraga matematika. Selanjutnya setelah menggunakan alat peraga, guru menggunakan media elektronik untuk mengubah berpikir peserta didik dari konkret ke semi-kongkrit. Setelah itu, peserta didik mempraktikkan sendiri dengan menggunakan kartu berpasangan sehingga peserta didik mampu menerapkan konsep yang telah dipelajari. Dengan menggunakan tiga media dalam satu waktu pembelajaran akan memudahkan peserta didik untuk mempelajari matematika dan akan membuat peserta didik memahami konsep sehingga dapat menyelesaikan masalah dalam matematika.

Permasalahan pada penelitian ini adalah (1) apakah hasil belajar peserta didik yang diterapkan model pembelajaran ekspositori dengan menggunakan media "3 in 1" lebih baik dari model pembelajaran ekspositori? (2) Manakah pembelajaran matematika yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang paling baik, apakah dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan menggunakan media "3 In 1", model pembelajaran ekspositori dengan menggunakan media "3 In 1", atau model pembelajaran ekspositori?

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang diterapkan model pembelajaran ekspositori dengan menggunakan media "3 In 1" lebih baik dari model pembelajaran ekspositori dan (2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika

model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan menggunakan media “3 In 1” lebih baik dibandingkan model pembelajaran ekspositori dengan menggunakan media “3 In 1” dan model pembelajaran ekspositori.

### Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian eksperimen. Desain eksperimen dalam penelitian ini mengacu pada desain kelompok kontrol pascates (posttest-only control design). Materi yang diajarkan pada penelitian ini yakni materi kesebangunan. Secara umum, desain penelitian menurut Sukardi (2005, 185) dapat diskemakan sebagai

	Kelompok	Perlakuan	Posttest
(R)	Eksperimen 1	X <sub>1</sub>	Y <sub>2</sub>
(R)	Eksperimen 2	X <sub>2</sub>	Y <sub>2</sub>
(R)	Kontrol	K	Y <sub>2</sub>

berikut.

Keterangan :

X<sub>1</sub>:Penerapan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan menggunakan media “3 In 1”.

X<sub>2</sub>:Penerapan pembelajaran model

orang yang terbagi menjadi 1 kelas bilingual yaitu IX A dan 7 kelas reguler, yakni kelas IX B, IX C, IX D, IX E, IX F, IX G, dan IX H. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik Random Sampling yaitu kelas IX F sebagai kelas eksperimen 1, kelas IX E sebagai kelas eksperimen 2, dan kelas IX G sebagai kelas kontrol. Hal ini dilakukan setelah memperhatikan ciri-ciri antara lain: peserta didik mendapatkan materi berdasarkan kurikulum yang sama dan pembagian kelas bukan berdasarkan rangking (tidak ada kelas unggulan) sehingga peserta didik sudah tersebar secara acak pada kelas yang telah ditentukan.

Variabel dalam penelitian adalah hasil belajar peserta didik. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini yakni dengan metode tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes uraian. Teknik tes hasil belajar dilakukan setelah perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen. Metode analisis data menggunakan uji-t, anava, dan uji lanjut Tukey-Kramer.

### Hasil dan Pembahasan

Deskripsi hasil belajar materi kesebangunan kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Belajar

No	Statistik Deskriptif	Kelas Eksperimen 1	Kelas Eksperimen 2	Kelas Kontrol
1	Banyak Peserta didik	32	33	31
2	Nilai Tertinggi	100	98	96
3	Nilai Terendah	42	45	16
4	Rata-rata	80,93	70,49	60,04
5	Varians	200,64	223,22	384,92
6	Simpangan Baku	14,16	14,94	19,62

pembelajaran ekspositori dengan menggunakan media “3 In 1”.

K : Penerapan model pembelajaran ekspositori.

Y<sub>2</sub>: Tes hasil belajar.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX semester 1 SMP Negeri 13 Semarang tahun pelajaran 2012/2013. Secara keseluruhan, populasi terdiri dari 251

Berdasarkan uji normalitas data dan homogenitas, nilai hasil belajar peserta didik berdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen. Berdasarkan uji kesamaan rata-rata (uji satu pihak, pihak kanan) dilakukan untuk menguji hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen 2 apakah lebih baik dari kelas kontrol. Hasil uji kesamaan rata-rata, uji satu pihak, pihak kanan di atas dapat dilihat pada Tabel 2.



Tabel 2. Hasil Uji Kesamaan Rata-rata Satu Pihak, Pihak Kanan

Nilai	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan	Artinya
Hasil belajar peserta didik	2,47	1,67	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 2 lebih besar dari rata-rata hasil belajar kelas kontrol

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa  $t_{hitung}=2,47 > t_{tabel}=1,67$  artinya rata-rata hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen 2 lebih besar dari hasil belajar peserta didik di kelas kontrol. Sedangkan hasil analisis varians satu arah (anava) ini dilakukan untuk menguji rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen 1, rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen 2, dan rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol apakah memiliki perbedaan rata-rata. Hasil analisis varians satu arah (anava) di atas dapat dilihat pada Tabel 3.

rata-rata kelas kontrol, dan rata-rata kelas eksperimen 1 lebih baik dari kelas kontrol

Pada penelitian ini tiga kelas sampel mendapatkan perlakuan yang berbeda yaitu menerapkan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media "3 In 1" pada kelas eksperimen 1, model pembelajaran ekspositori dengan menggunakan media "3 In 1", dan metode ekspositori untuk kelas kontrol. Tahapan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT, yaitu presentasi kelas, belajar kelompok, games,

Tabel 3. Hasil Analisis Varians Satu Arah (ANOVA)

$F_{hitung}$	$\alpha$	$(k - 1)$	$(n - k)$	$F_{tabel}$	Kesimpulan
17,7	5%	2	93	3,094	Data memiliki rata-rata yang berbeda

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa  $F_{hitung}=17,7 > F_{tabel}=3,094$  artinya ketiga data memiliki rata-rata yang berbeda. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata yang berbeda secara signifikan di antara masing-masing kelompok sampel maka harus dianalisis dengan uji lanjut. Uji lanjut dalam penelitian ini menggunakan Tukey-Kramer. Hasil uji lanjut Tukey-Kramer di atas dapat dilihat pada Tabel 4.

turnamen, dan penghargaan kelompok. Untuk media "3 In 1" itu sendiri terdiri dari media flash, alat peraga, dan kartu berpasangan. Media flash tersebut berisikan semua bahan ajar yang akan diajarkan dalam 4 pertemuan. Setiap 1 kali pertemuan berisikan paparan materi, LKPD, dan game. Selain itu, untuk pertemuan ke-5 terdapat turnamen yang aturannya juga dikemas dalam media flash serta terdapat rapor untuk rekapan skor game dan turnamen seluruh

Tabel 4. Hasil Uji Lanjut Tukey-Kramer

Perbandingan Rata-Rata	Beda Mean	Beda Kritik	Kesimpulan	Artinya
Ekspirimen 1 > Ekspirimen 2	10,44	9,79	BM>BK	Signifikan
Ekspirimen 2 > Kontrol	10,45	9,94	BM>BK	Signifikan
Ekspirimen 1 > kontrol	20,89	9,87	BM>BK	Signifikan

Berdasarkan Tabel 4 terlihat bahwa beda mean perbandingan antara masing-masing kelompok sampel lebih besar dari beda kritiknya sehingga masing-masing kelompok sampel memiliki perbedaan rata-rata yang signifikan artinya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 1 lebih baik daripada rata-rata kelas eksperimen 2, rata-rata kelas eksperimen 2 lebih baik daripada

pertemuan. Alat peraga yang digunakan berupa bangun-bangun datar yang saling sebangun dan terbuat dari kertas BC. Begitu juga dengan kartu berpasangan, kartu berpasangan ini dibuat sesuai materi yang diajarkan pada setiap pertemuan dan digunakan pada saat sesi game.

Pembelajaran dengan model TGT menggunakan media "3 In 1" diterapkan di

kelas eksperimen 1 sebanyak enam kali pertemuan, di mana setiap pertemuan terdiri dari 2 x 30 menit. Pertemuan pertama sampai keempat untuk menjelaskan materi dengan model pembelajaran TGT (presentasi kelas, diskusi, game, penghargaan) dan menggunakan media "3 In 1". Untuk pertemuan kelima dilaksanakan turnamen antarkelompok dan pertemuan keenam diadakan tes evaluasi. Sedangkan pertemuan untuk kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol sebanyak lima kali pertemuan yaitu empat pertemuan untuk menjelaskan materi dan pertemuan kelima untuk tes evaluasi.

Pembelajaran di eksperimen 1, peserta didik belum terbiasa melaksanakan pembelajaran dengan model TGT sehingga saat pembentukan kelompok pada kelas eksperimen 1, peserta didik kesulitan untuk bergabung dengan kelompoknya. Hal ini mengakibatkan waktu pembelajaran tersita untuk pembagian kelompok. Selain itu, kerjasama antar anggota kelompok belum berjalan dengan baik pada saat mendiskusikan LKPD dan mengerjakan kartu berpasangan.

Pada pertemuan selanjutnya guru mengarahkan setiap kelompok untuk duduk berdasarkan kelompok masing-masing seperti pertemuan sebelumnya sehingga waktu tidak terbuang banyak dan mengarahkan tiap kelompok agar bekerjasama dengan baik. Selain itu, hambatan-hambatan yang pernah terjadi perlahan-lahan dapat berkurang karena peserta didik telah dapat menyesuaikan diri dengan baik. Adanya respon yang cukup baik menyebabkan pembelajaran TGT dengan menggunakan media "3 In 1" dapat terlaksana sesuai yang diharapkan. Peserta didik mulai menyadari tanggung jawab tugas masing-masing sehingga interaksi yang terjadi antar peserta didik sangat baik. Meskipun demikian untuk memahami soal pada saat mengerjakan kartu berpasangan cukup memerlukan kecermatan yang tinggi, sehingga peran guru sebagai fasilitator harus dapat terus membimbing dan memberikan pengarahan.

Pada pembelajaran dengan model TGT, peserta didik sangat antusias dengan pembelajaran TGT dengan menggunakan media "3 In 1" karena mereka belum pernah melaksanakan pembelajaran tersebut walaupun awalnya suasananya gaduh. Keaktifan peserta didik dalam kelas eksperimen 1 mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Pada sesi

game dan turnamen, peserta didik terlihat semangat untuk mengikuti sesi tersebut karena ada penghargaan bagi kelompok yang mampu memperoleh hasil terbaik.

Sedangkan untuk 2 kelas yang lain, kelas eksperimen 2 diterapkan model pembelajaran ekspositori dengan menggunakan media "3 In 1" dan kelas kontrol diterapkan model pembelajaran ekspositori. Suasana pembelajaran di kelas eksperimen 2 terlihat lebih baik dari kelas kontrol karena penggunaan media "3 In 1" pada kelas eksperimen mampu membuat peserta didik aktif dan tidak jenuh dalam proses pembelajaran berbeda dengan kelas kontrol di mana peserta didik cenderung pasif dan jenuh.

Setelah ketiga kelas mendapatkan perlakuan yang berbeda, ketiga kelas tersebut diberi tes evaluasi yang mengukur hasil belajar peserta didik. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik pada keseluruhan materi setelah pembelajaran dengan model. Dalam tes hasil belajar ini, peserta didik mengerjakan 6 soal uraian dalam waktu 60 menit. Setelah itu hasil belajar yang telah didapatkan dilakukan analisis.

Berdasarkan analisis hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen 2 yang diterapkan model pembelajaran ekspositori dengan menggunakan media "3 In 1" memiliki rata-rata hasil belajar 70,49 lebih baik dibanding dengan kelas kontrol yang hanya diterapkan model pembelajaran ekspositori tanpa menggunakan media "3 In 1" dengan rata-rata hasil belajar 60,04. Faktor yang diduga menjadi perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol yaitu dengan adanya media "3 In 1" mempermudah pemahaman konsep peserta didik karena dengan media flash peserta didik mampu memvisualisasikan hal-hal yang bersifat abstrak, dengan alat peraga peserta didik mampu membuktikan secara kongkrit mengenai materi kesebangunan, dan dengan kartu berpasangan peserta didik mampu mengaplikasikan konsep kesebangunan dalam pemecahan masalah.

Selain itu, dari data yang telah dianalisis diperoleh bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen 1 yang memiliki rata-rata hasil belajar 80,93 lebih baik dibandingkan kelas eksperimen 2 yang memiliki rata-rata 70,49 maupun kelas kontrol yang

memiliki rata-rata hasil belajar 60,04. Faktor-faktor yang diduga sebagai penyebab perbedaan antara hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media "3 In 1" lebih baik dibandingkan dengan model ekspositori dengan menggunakan media "3 In 1" maupun dibandingkan dengan model pembelajaran ekspositori adalah (1) guru memanfaatkan media pembelajaran berupa media flash, alat peraga, dan kartu berpasangan pada kelas eksperimen 1. Penggunaan media pembelajaran berupa media "3 In 1" mempermudah pemahaman peserta didik tentang materi kesebangunan karena dimulai dengan visualisasi, membuktikan secara kongkrit, serta mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah. Peserta didik lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka saling mendiskusikan masalah-masalah tersebut dengan temannya, (2) terdapat pelaksanaan game dan turnamen pada kelas eksperimen 1 membuat suasana belajar lebih menyenangkan, belajar sambil bermain dan berkompetisi, peserta didik semangat dalam pembelajaran, sehingga kemampuan memahami konsep dan menyelesaikan masalah peserta didik menjadi lebih baik, (3) terdapat tahap penghargaan kelompok pada kelas eksperimen 1. Dengan diberikannya penghargaan kelompok diharapkan dapat membuat peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Dari uraian pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model TGT dengan menggunakan media "3 In 1" dapat diterapkan pada pembelajaran matematika khususnya di SMP Negeri 13 Semarang. Karena jika diterapkan dengan baik dapat membuat pembelajaran matematika menjadi lebih efektif sehingga hasil belajar peserta didik kelas IX pada materi kesebangunan menjadi lebih baik. Hal ini hampir serupa dengan hasil penelitian Pusparini dan Afiati yang telah terlebih dahulu meneliti tentang model pembelajaran TGT.

Hasil penelitian Pusparini (2011) mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional ditinjau dari prestasi belajar matematika peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Purwanegara, Banjarnegara. Perbedaan penelitian Pusparini dengan penelitian ini terletak pada materi dan media

yang digunakan. Pusparini menerapkan model pembelajaran TGT pada materi fungsi dan tanpa menggunakan bantuan media, sedangkan penelitian ini menerapkan model pembelajaran TGT pada salah satu materi matematika yaitu kesebangunan dan menggunakan media "3 In 1".

Hasil penelitian serupa adalah hasil penelitian dari Afiati (2010) yang mengungkapkan bahwa hasil belajar akuntansi peserta didik pada pokok bahasan jurnal umum perusahaan jasa dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan bantuan media CD pembelajaran lebih tinggi daripada model pembelajaran kontekstual. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian ini terletak pada bidang penerapannya dan subyek yang diteliti. Afiati menerapkan model pembelajaran TGT dengan bantuan media CD interaktif pada bidang IPS di kelas XI SMA, sedangkan penelitian ini menerapkan model pembelajaran TGT dengan media "3 In 1" pada bidang matematika di kelas IX SMP. Berdasarkan hasil penelitian ini dan hasil penelitian-penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT baik diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran ekspositori dengan menggunakan media "3 In 1" lebih baik dari rata-rata hasil belajar peserta didik dengan model ekspositori, Rata-rata hasil belajar peserta didik yang menerima pelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan menggunakan media "3 In 1" lebih baik dibandingkan rata-rata hasil belajar peserta didik yang menerima pelajaran dengan model pembelajaran ekspositori dengan menggunakan media "3 In 1" maupun rata-rata hasil belajar peserta didik yang menerima pelajaran dengan model ekspositori. Saran yang perlu diperhatikan, guru dapat menggunakan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media "3 In 1" untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, guru dapat memanfaatkan media "3 In 1" sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pada pelajaran matematika

khususnya yang bersifat abstrak, dalam menerapkan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media "3 In 1" yaitu guru harus lebih aktif mengarahkan peserta didik dalam mengikuti langkah-langkah pembelajaran model TGT, pembagian kelompok, diskusi kelompok, dan guru harus menyusun waktu secara terinci agar pembelajaran dapat berjalan dengan sesuai apa yang diharapkan.

### Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Drs. Sugiman, M.Si., selaku dosen pembimbing utama dan Putriaji Hendikawati, S.Si., M.Pd., M.Sc., selaku dosen pembimbing pendamping. Atas bimbingan beliau peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini.

### Daftar Pustaka

Afiati, Z. N. 2010. *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Media CD Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Akuntansi Pokok Bahasan Jurnal Umum Kelas XI IPS di SMA Negeri I Bawang Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran*

- 2009/2010. Semarang : Universitas Negeri Semarang. Tersedia di <http://lib.unnes.ac.id/11545/1/12455>  
A.dot [diakses 26-2-2013]
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Mulyasa, E. 2009. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pusparini, Novi. 2011. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII*. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Tersedia di <http://digilib.uin-suka.ac.id/6073/1/BAB%20I,V,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf> [diakses 26-2-2012]
- Slavin, Robert. 2011. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suherman, E. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA.
- Sukardi. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suyitno, Amin. 2004. *Dasar-Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I*. Semarang : UNNES.