

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA “3 IN 1” DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA**

***The Effectiveness Of The Teams Games Tournament (TGT) Learning Model
Using “3 In 1” Media In Mathematics Learning***

¹*Mariyatie

ISMPN I Katingan Tengah

ARTIKEL INFO

Diterima
Agustus 2022

Dipublikasi
September 2022

*e-mail :
mariyatigohong24@gmail.
com

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) hasil belajar peserta didik yang diterapkan model pembelajaran ekspositori dengan menggunakan media “3 In 1” lebih baik dari model pembelajaran ekspositori dan

(2) 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.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX SMP Negeri I Katingan Tengah. Dengan teknik random sampling terpilih tiga kelas sampel yaitu kelas IX A sebagai kelas eksperimen 1, IXB sebagai kelas eksperimen 2, dan kelas kelas IX C sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan metode tes. Teknik analisis data menggunakan uji kesamaan rata-rata satu pihak (pihak kanan), analisis varians satu arah (anava), dan uji lanjut Tukey-Kramer.

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 1 adalah 80,93, kelas eksperimen 2 adalah 70,49, dan kelas kontrol 60,04. Berdasarkan hasil analisis uji kesamaan rata-rata satu pihak (pihak kanan) menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 2 lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis anava dan diuji lanjut dengan Tukey-Kramer menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen 1 lebih baik dibandingkan kelas eksperimen 2 maupun kelas kontrol. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dengan menggunakan media “3 In 1” efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX SMP Negeri I Katingan Tengah pada materi kesebangunan.

Kata kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Media “3 In 1”, Hasil Belajar.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine (1) the learning outcomes of students who applied the expository learning model using the “3 In 1” media were better than the expository learning model and (2) students' learning outcomes in mathematics learning the Teams Games Tournament (TGT) learning model using the “3 In 1” media is better than the expository learning model using the “3 In 1” media and the expository learning model.

The population in this study were students in class IX of SMP Negeri I Katingan Tengah. By random sampling technique, three sample classes were selected, namely class IX A as experimental class 1, IXB as experimental class 2, and class IX C as control class. Methods of data collection using the test method. The data analysis technique used the one-sided average similarity test (right side), one-way analysis of variance (ANAVA), and the Tukey-Kramer follow-up test.

Based on the results of the study, the average learning outcomes of the experimental class 1 was 80.93, the experimental class 2 was 70.49, and the control class was 60.04. Based on the results of the analysis of the average similarity test of one party (right side) it shows that the average learning outcomes of the experimental class 2 are better than the control class. Based on the results of ANOVA analysis and further testing with Tukey-Kramer showed that the learning outcomes of the experimental class 1 were better than the experimental class 2 and the control class. Based on this description, it can be concluded that the TGT learning model using the media “3 In 1” is effective on the learning outcomes of class IX students of SMP Negeri I Katingan Tengah on similarity material.

Keywords : Teams Games Tournament (TGT), Media “3 In 1”, Learning Outcomes.

© Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

PENDAHULUAN

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 perubahan kehidupan masyarakat karena pengaruh dari globalisasi dan mampu mengaktualisasikan diri dalam pembangunan nasional.

Dengan pelaksanaan kurikulum tingkat satuan pendidikan (K13), berarti implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan (K13) 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 K.13 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). Mars dalam Mulyasa (2009:180) mengemukakan tiga faktor yang mempengaruhi implementasi kurikulum yaitu dukungan kepala sekolah, dukungan rekan sejawat guru, dan dukungan internal yang datang dari dalam diri guru sendiri. Keberhasilan implementasi K13 di sekolah sangat ditentukan oleh guru karena jika guru tidak memahami dan melaksanakan tugas dengan baik, hasil implementasi kurikulum (pembelajaran) tidak memuaskan.

Mata pelajaran matematika sejak dulu telah diajarkan di semua jenjang pendidikan dimulai dari TK, SD, SMP, SMA, bahkan di perguruan tinggi pun matematika masih diajarkan. 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.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika seperti cara mengajar guru yang tidak tepat. Beberapa guru hanya mengajar dengan satu metode yang selalu tidak cocok dan bahkan sulit dimengerti oleh peserta didik. Selain itu sarana dan prasarana pendukung juga ikut berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik. Pembelajaran matematika yang membosankan juga merupakan faktor terbesar yang mengakibatkan peserta didik kurang mampu dalam memahami konsep untuk menyelesaikan soal matematika. Dengan pembelajaran yang membosankan membuat peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari guru sehingga peserta didik tidak mendapatkan hasil dari pembelajaran tersebut secara maksimal. Hasil pembelajaran peserta didik yang kurang akan berpengaruh dalam cara berpikir peserta didik untuk menyelesaikan persoalan dalam pelajaran matematika. Cara berpikir peserta didik yang sederhana membuat hasil belajar peserta didik kurang maksimal.

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. Selain itu pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dalam matematika akan dapat membantu peserta didik meningkatkan sikap positif dalam matematika. Peserta didik secara individu membangun kepercayaan diri terhadap kemampuannya untuk memecahkan masalah-masalah matematika, sehingga akan mengurangi bahkan menghilangkan rasa cemas terhadap matematika (*math anxiety*) yang banyak dialami peserta didik. 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 *Teams Games Tournament (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 1 Katingan Tengah 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 1 Katingan Tengah dapat

digunakan untuk mendukung proses pembelajaran seperti adanya LCD.

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru di SMP Negeri 1 Katingan Tengah pada bulan April tahun 2016 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 pada materi kesebangunan 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 2016/2017, dimana dari 3 kelas yaitu kelas IX B terdiri dari 28 anak, kelas IX.C terdiri dari 29 anak, dan kelas IX .D terdiri dari 29 anak. Peserta didik yang nilainya di bawah KKM untuk kelas IX B ada 13 anak, kelas XI.C 14 anak, dan IX .D ada 17 anak. Jika dilihat rata-rata kelasnya, kelas IX .B memiliki rata-rata nilai 67,38, kelas IX C memiliki rata-rata nilai 66,37, dan kelas IX .D 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.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian eksperimen. Desain eksperimen dalam penelitian ini mengacu pada desain kelompok kontrol pasca tes (posttest-only control design). Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok yang pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Kelompok eksperimen terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas pertama diberi perlakuan X1 di mana dalam penelitian ini diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media "3 In 1" dan kelas ke 2 diberi perlakuan X2 yaitu diterapkan pembelajaran model pembelajaran ekspositori dengan menggunakan media "3 In 1".

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian eksperimen. Desain eksperimen dalam penelitian ini mengacu pada desain kelompok kontrol pasca tes (posttest-only control design). Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok yang

pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Kelompok eksperimen terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas pertama diberi perlakuan X1 di mana dalam penelitian ini diterapkan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan menggunakan media "3 In 1" dan kelas ke 2 diberi perlakuan X2 yaitu diterapkan pembelajaran model pembelajaran ekspositori dengan menggunakan media "3 In 1".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah hasil penelitian di SMP Negeri 1 Katingan Tengah pada kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2, dan kelas kontrol setelah dikenai pembelajaran yang berbeda. Kelas IX B sebagai kelas eksperimen 1 dikenai model pembelajaran TGT dengan menggunakan media "3 In 1", kelas IX C sebagai kelas eksperimen 2 dikenai model pembelajaran ekspositori dengan menggunakan media "3 In 1", dan kelas IX D sebagai kelas kontrol dikenai model pembelajaran ekspositori. Setelah pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diberikan tes untuk memperoleh data hasil belajar yang kemudian dianalisis. Analisis data hasil tes meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji ketuntasan belajar, analisis varians satu arah, dan uji lanjut dengan Tukey-Kramer. Tes hasil belajar menggunakan 6 butir soal uraian. Tes tersebut diikuti oleh 96 peserta didik yang terdiri dari 32 peserta didik kelas IX B (kelas eksperimen 1), 33 dari peserta didik kelas IX D (kelas eksperimen 2) dan 31 peserta didik kelas IX E (kelas kontrol). Berdasarkan data hasil uji normalitas data awal terlihat bahwa uji normalitas pada kelas IX E, IX B, dan IX C diperoleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti data pada kelas IX B, IX C,

dan IX D seluruhnya berdistribusi normal. Berdasarkan data analisis varians satu arah bahwa $F_{hitung} = 0,21$ dengan $\alpha = 5\%$, $(k - 1) = 2$, $(n - k) = 93$ diperoleh $F_{\alpha(k-1)(n-k)} = F_{((0,05)(2)(93))} = 3,094$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$. Jadi, H_0 diterima artinya ketiga data mempunyai rata-rata yang sama.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media "3 In 1" terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX SMP Negeri 13 Semarang pada materi kesebangunan. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti mengambil data awal yaitu nilai rapor mata pelajaran matematika kelas VIII semester genap. Berdasarkan hasil analisis data awal, pada uji normalitas populasi menunjukkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$, artinya populasi berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas populasi menunjukkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya varians populasi sama sehingga populasi dikatakan homogen. Melalui teknik simple random sampling, terpilih kelas IX C sebagai kelas eksperimen 1, kelas IX B sebagai kelas eksperimen 2, dan kelas IX D sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan uji anava menunjukkan bahwa $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa ketiga sampel mempunyai kemampuan awal yang sama.

Penelitian ini diawali dengan pelaksanaan pembelajaran pada ketiga kelas dengan materi kesebangunan. Pada akhir pembelajaran, ketiga kelas dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Tes dilakukan pada kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2, dan kelas kontrol dengan soal yang sama. Soal tes evaluasi tersebut adalah tes tertulis berbentuk uraian sebanyak enam butir soal dengan alokasi waktu 60 menit. Sebelum tes diberikan soal tes terlebih dahulu diujicobakan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan taraf kesukaran

dari tiap-tiap butir tes pada kelas uji coba. Dalam penelitian ini, soal tes evaluasi yang digunakan pada kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2, dan kelas kontrol sudah memenuhi syarat valid dan reliabel. Jika terdapat butir-butir yang tidak valid maka dilakukan perbaikan-perbaikan pada butir soal tersebut, sehingga soal tes tersebut dapat dikatakan baik untuk mengukur kemampuan memahami konsep materi kesebangunan peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Katingan Tengah. Soal tes evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan soal pemahaman konsep kesebangunan dan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga memerlukan pemodelan matematika dalam mengerjakannya. Setelah diberikan tes evaluasi, diperoleh nilai peserta didik yang kemudian dianalisis.

Pembelajaran pada kelas eksperimen 1 peneliti menerapkan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media "3 In 1". Tahapan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT, yaitu presentasi kelas, belajar kelompok, games, 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 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.

Pada tahap presentasi kelas, guru menjelaskan materi pembelajaran dengan

menggunakan media flash. Penggunaan media flash ini mampu untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak dalam matematika dan membuat suasana kelas menjadi hidup. Namun selain menggunakan media flash, pada tahap ini guru juga memanfaatkan alat peraga yang berupa bangun datar yang sebangun sehingga selain peserta didik mendapatkan visualisasinya peserta didik juga dapat secara kongkrit melihat konsep-konsep yang diajarkan. Hal tersebut sesuai dengan teori Bruner bahwa penggunaan alat peraga dalam pembelajaran yang dapat membantu menyampaikan pengalaman kepada peserta didik serta memberikan gambaran mengenai objek yang mewakili suatu konsep.

Pada tahap belajar kelompok, pemakaian LKPD sebagai bahan diskusi membantu dalam membangun konsep secara matang dari masalah yang diberikan. Dengan menggunakan LKPD, kegiatan belajar terpusat pada peserta didik karena peserta didik sendiri yang harus menyelesaikan permasalahan dan mengkonstruksi pengetahuannya. LKPD dikerjakan dengan teman satu kelompoknya. Apabila ada salah satu anggota kelompok yang belum paham, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru. Peran guru saat belajar kelompok adalah sebagai pemimpin, fasilitator, dan motivator. Sebagai seorang pemimpin, guru bertugas untuk mengkondisikan dan mengarahkan peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Guru sebagai fasilitator mempunyai tugas memberi bimbingan dan arahan sehingga tidak hanya mendikte peserta didik. Guru sebagai motivator bertugas membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran TGT terdapat tahapan belajar kelompok yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bertukar

pendapat atau ide untuk memecahkan masalah.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT terdapat tahapan game dan turnamen. Dalam tahap game ini, peneliti menggunakan kartu berpasangan yang harus dipecahkan oleh masing-masing kelompok dan masing-masing kelompok harus dapat memberikan penjelasannya dalam lembar jawab. Game dilaksanakan di sesi terakhir setiap kali pertemuan. Sedangkan pada pertemuan ke-5, dilaksanakan turnamen yang melibatkan semua peserta didik untuk berkompetensi demi memperjuangkan kelompoknya menjadi yang terbaik. Pembelajaran TGT melatih keberanian peserta didik untuk mengungkapkan pendapat, lebih menghargai pendapat orang lain, berkompetisi dengan sportif, dan bekerjasama dalam kelompok, serta meningkatkan aktivitas peserta didik sehingga diharapkan kemampuan pemahaman konsep, penalaran, dan pemecahan masalah peserta didik menjadi lebih baik. Pembelajaran model TGT dengan menggunakan media "3 In 1" dapat diterapkan pada pembelajaran matematika khususnya di SMP Negeri 1 Katingan Tengah. 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.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Rata-rata hasil belajar peserta didik yang menerima pelajaran dengan model pembelajaran ekspositori dengan menggunakan media "3 In 1" lebih baik dari rata-rata hasil belajar peserta didik

yang menerima pelajaran dengan model pembelajaran ekspositori.

2. 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 pembelajaran dengan model ekspositori.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan & Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Arifin, Z. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Penyusunan KTSP Kabupaten/Kota*.
- Budianto, Haris. 2011. *Efektifitas Penggunaan Media Presentasi Animasi Flash Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika : Kuasi Ekperimen terhadap Siswa SMA PGRI 1 Bandung Kelas IX*. Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia.
- Depdiknas.2002.*Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, S.B & A. Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Husril. 2011. *Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2*.

- Journal MEDTEK, 3/2: 5-6
- Ibrahim, Muslimin dkk. 2000. Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: Unesa-University Press.
- Isjoni. 2010. Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Jihad, Asep & Abdul Haris. 2008. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Kartiwi. 2011. Penggunaan Teknik Kartu Berpasangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Manfaat Sumber Daya Alam Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kurniawan. 2007. Fokus Matematika SMP/MTS. Jakarta : Erlangga Kusni.
2003. Geometri. Semarang : UNNES.
- Mulyasa, E. 2009. Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- 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.
- Reeves, Thomas C. 1998. The Impact of Media and Technology in Schools (section 1). The University of Georgia. Tersedia di <http://treeves.coe.uga.edu/edit6900/BertelsmannReeves98.pdf> [diakses 17- 01-2013]
- Sadiman, Arief S., dkk. 2011. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT RajaGrafindo Pustaka
- Salim, Ali. 2005. Trik Membuat Animasi Teks dengan Macromedia Flash MX 2004. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Slavin, Robert. 2011. Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- Sudijono, A. 2006. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 1990. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 1996. Metode Statistika. Bandung: Tarsito.
- Sugiarso. 2009. Workshop I. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Suherman, E. 2003. Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: JICA.
- Sukardi. 2005. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukestiyarno. 2006. Instrumen dan Analisis Data Penelitian. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Suprijono, Agus. 2010. Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suyanto, M. 2005. Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyitno, Amin. 2004. Dasar-Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I. Semarang : UNNES.
- Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wena, Made. 2009. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: Bumi Aksara