



Efektivitas Penggunaan Model TGT (*Teams Games Tournament*) dan Media E-Komika ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa

Nadia Armadani^{1✉}, R.A. Rica Wijayanti², Nur Aini³

STKIP PGRI Bangkalan, Indonesia^{1,2,3}

E-mail : nadiaarmadani46@gmail.com¹, ricawijayanti@stkippgri-bkl.ac.id², nuraini@stkippgri-bkl.ac.id³

Abstrak

Model TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena menuntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula. E-Komika merupakan elektronik komik matematika atau media visual yang di dalamnya terdapat sebuah cerita bergambar. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) dan media E-komika ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa pada materi baris dan deret kelas XI MA Darul Ittihad Campor Geger. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah 43 siswa yang terdiri dari 24 siswa kelas XI IPA I dan 19 siswa kelas XI IPA II MA Darul Ittihad Campor Geger. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu lembar angket minat belajar dan lembar tes hasil belajar siswa. Pada penelitian ini dilakukan pengujian normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis data penelitian didapatkan hasil diantaranya 1) Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan media E-komika ditinjau dari minat belajar siswa pada materi baris dan deret kelas XI MA Darul Ittihad Campor Geger ; 2) Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan media E-komika ditinjau dari hasil belajar siswa pada materi baris dan deret kelas XI MA Darul Ittihad Campor Geger.

Kata Kunci: model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), media E-komika, Minat belajar dan hasil belajar.

Abstract

The TGT (*Teams Games Tournament*) model is one of the cooperative learning models that can make students more active in learning because they solve problems in groups in answering as many questions as possible and of course with the right answers. E-Komika is an electronic mathematical comic or visual media in which there is an illustrated story. This study aims to determine whether there is an effect of the TGT (*Teams Games Tournament*) model and E-comic media in terms of student interest and learning outcomes in the line and series material for class XI MA Darul Ittihad Campor Geger. This type of research is quantitative research. The sample in this study was 43 students consisting of 24 students of class XI IPA I and 19 students of class XI IPA II MA Darul Ittihad Campor Geger. The instrument used for data collection is a learning interest questionnaire sheet and student learning outcomes test sheet. In this study, normality testing, homogeneity test, hypothesis testing were carried out. Based on the results of research data analysis, the results obtained include 1) There is an influence of the TGT (*Teams Games Tournament*) learning model and E-comic media in terms of students' learning interest in the line and series material for class XI MA Darul Ittihad Campor Geger; 2) There is the influence of the TGT (*Teams Games Tournament*) learning model and E-comic media in terms of student learning outcomes on the line and series material for class XI MA Darul Ittihad Campor Geger.

Keywords: learning model TGT (*Team Games Tournament*), E-comic media, interest in learning and learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu, pendidikan merupakan suatu aktifitas yang memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa. Dalam pendidikan terdapat dua hal penting yaitu aspek kognitif dan aspek afektif (Nurkholis, 2013). Saat siswa mempelajari suatu hal maka bukan hanya pikiran yang berperan secara langsung melainkan perasaan yang ada pada diri siswa seperti rasa senang, bingung, sulit, semangat dan perasaan lainnya yang ada pada siswa saat belajar. Manusia tidak bisa langsung memasuki dunia kerja tanpa melalui langkah-langkah pembelajaran yang diperoleh dalam jenjang pendidikan yang dilaksanakan di sekolah. Salah satu langkah-langkah pembelajaran dalam menyelesaikan pendidikan yaitu pembelajaran matematika (Putri, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di MA Darul Ittihad Campor Geger adalah siswa kurang berminat dalam belajar matematika khususnya materi baris dan deret sehingga hasil belajar mereka rendah dibuktikan dari 52 siswa ada 20 siswa yang tidak tuntas KKM saat ulangan. Hal ini disebabkan pada saat proses pembelajaran berlangsung di MA Darul Ittihad Campor Geger ada beberapa guru yang hanya menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa kurang aktif atau masih bersifat *Teacher center* seperti menjelaskan materi kepada siswa, dilanjut dengan memberikan contoh soal dan meminta siswa untuk mengerjakan latihan-latihan soal yang ada di buku LKS yang sudah diberikan oleh guru. LKS yang sudah dikerjakan itu akan dibahas bersama-sama sehingga hanya beberapa siswa yang pintar dan aktif saat berada didalam kelas yang menyebabkan proses belajar mengajar tidak menarik bagi siswa serta akan merasa bosan sehingga minat dan hasil belajar siswa menurun.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah strategi pembelajaran yang menempatkan siswa ke dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 siswa yang memiliki tingkat kemampuan berbeda, dimulai dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi dan siswa bekerja saling membantu dalam kelompok masing-masing untuk menyelesaikan tugas atau memahami materi dengan bimbingan guru, dan di akhir pembelajaran diadakan turnamen untuk memastikan seluruh siswa menguasai materi pembelajaran (Sholihah, 2016). Langkah-langkah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*); 1) Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat sampai lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku. 2) Guru menyiapkan pelajaran dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. 3) Seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

Komalasari menyatakan bahwa TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model yang mudah untuk diterapkan, karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Taniredja menyatakan bahwa salah satu kelebihan TGT adalah menambah minat belajar siswa dan materi pelajaran dapat dipahami secara mendalam. Penerapan model cooperative learning tipe TGT dalam pelajaran matematika memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang kondusif, siswa dapat berpartisipasi aktif dan dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Komik merupakan media visual yang di dalamnya terdapat sebuah cerita bergambar, cerita tersebut bersifat menghibur bagi para pembaca (Aprilianta, 2019). Menurut (Mediawati, 2011) berpendapat bahwa media pembelajaran berbentuk komik dapat membentuk minat belajar siswa serta dapat membantu siswa agar lebih paham dan juga mengingat materi yang telah dipelajarinya. Media pembelajaran komik dinilai dapat menumbuhkan rasa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang dipelajarinya karena komik bersifat

menarik Menurut Yudhi Munadi, komik dapat dijadikan media pembelajaran. Gambar dalam komik biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun. Ia mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi dilengkapi dengan bahas verbal yang dialogis. Berdasarkan hal tersebut, komik dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di kelas. Gambar-gambar unik yang terdapat dalam komik juga dapat menarik perhatian siswa untuk memahami materi pelajaran yang menjadi isi cerita komik tersebut. Menurut Dwi Nanto, ada beberapa alasan mengapa anak akan memilih komik dari pada buku teks pelajaran, diantaranya : (1) Komik tidak memiliki konsekuensi test apapun sehingga bila membaca komik anak akan senang, (2) Komik kaya akan ilustrasi yang bisa mencapai 90% dari total isi komik. Ilustrasi ini tentunya mengajak alam imajinasi anak dan mereka menyukai ini, (3) Komik memberi tantangan agar pembacanya tidak berhenti Pada satu halaman saja melainkan hingga tamat satu buku bahkan satu cerita besar yang bisa berisi puluhan buku, (4) Komik menawarkan banyak genre yang tidak seperti buku pelajaran. Sedangkan buku pelajaran kurang memberi tawaran sudut pandang atau variasi bacaan sehingga memperkaya cara memahami topik.

Kelebihan komik yang lainnya adalah ekspresi yang divisualkan dalam gambar di komik membuat pembaca terlibat secara emosional dan membuat pembaca termotivasi untuk terus membacanya sampai selesai. Sehingga proses pembelajaran dengan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat membaca siswa, hal ini akan berdampak baik bagi siswa dalam aspek pemahaman materi. Maka, apabila media komik tersebut digunakan dalam pelajaran matematika di kelas diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Minat dan hasil belajar mempunyai peranan penting bagi siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat peminatan dan keberhasilan dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas yang disajikan guru, bagi guru untuk mengetahui siswa aktif dan nilainya mencapai KKM (Ketuntasan Klasikal Minimal) yang telah ditentukan sebelumnya serta penggunaan model dan media pembelajaran yang sudah sesuai atau tidak (Slameto, 2016).

Oleh karena itu, seharusnya guru bisa lebih kreatif dan modern dalam memilih model dan media pembelajaran matematika yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk aktif di dalam kelas, sehingga terciptanya suasana kelas yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang menjadikan siswa tidak malu dalam bertanya dan pembelajaran menjadi menyenangkan yaitu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Maka dari itu, penelitian dilakukan guna mengetahui ada tidaknya pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) dan media E-komika ditinjau dari minat belajar siswa pada materi baris dan deret kelas XI MA Darul Ittihad Campor Geger. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) dan media E-komika ditinjau dari hasil belajar siswa pada materi baris dan deret kelas XI MA Darul Ittihad Campor Geger.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis pendekatan eksperimen dengan metode kuantitatif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui akibat dari adanya perlakuan yang diberikan pada subjek penelitian dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan media e-komika pada materi baris dan deret.

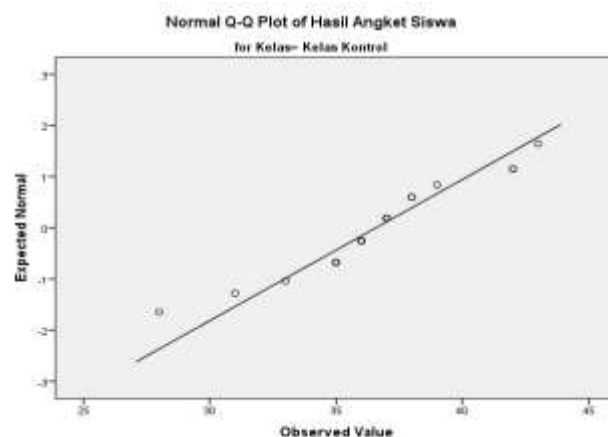
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPA di MA Darul Ittihad Campor Geger. Sampel dalam penelitian ini diambil 2 kelas XI IPA yaitu kelas XI IPA 1 dan kelas XI IPA 2, dimana kelas XI IPA 1 sebagai sampel dalam kelas kontrol dan XI IPA 2 sebagai sampel dalam kelas eksperimen

dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dan media e-komika.

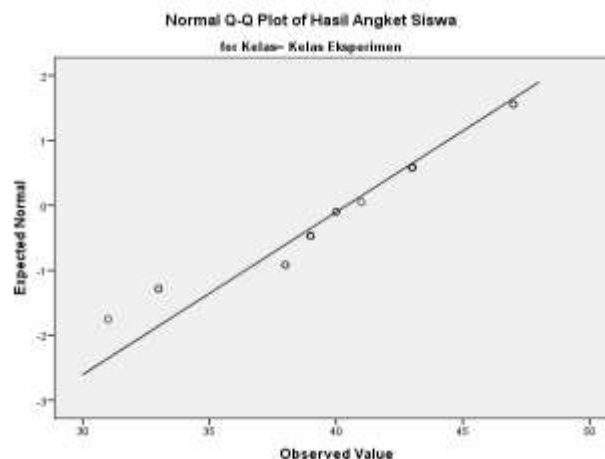
Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket minat untuk mengukur minat belajar siswa yang berisi sejumlah pertanyaan dan metode tes untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa 5 (lima) butir soal setelah mengikuti pembelajaran model TGT (*Teams Games Tournament*) dan media E-komika. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah dilakukan pengujian normalitas data, uji homogenitas, uji hipotesis, uji mann whitney, dibantu dengan menggunakan SPSS 20.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

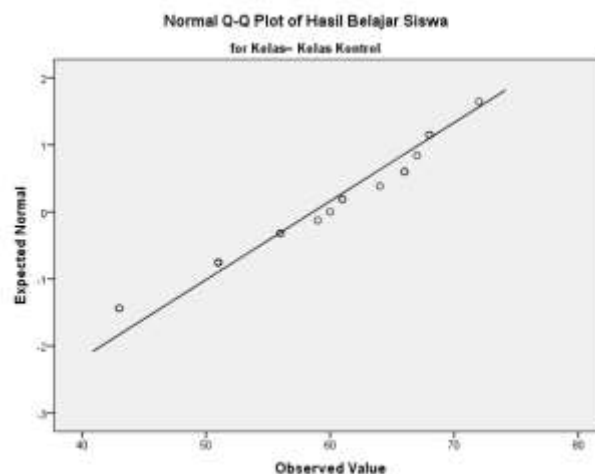
Dalam penelitian ini, sebanyak 43 siswa terlibat dalam pengisian angket minat dan tes hasil belajar penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) dan media e-komika ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa. Jawaban dari siswa kemudian uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi dengan normal. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov Smirnov yang didapatkan nilai Asymp. Sig.2- tailed sebesar $0,001 < 0,05$, maka dinyatakan nilai hasil angket tidak berdistribusi normal atau dengan kata lain jika hasil angketnya tidak normal maka dengan sendirinya variable penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) dan media E-komika, minat belajar (X1), hasil belajar (X2) juga tidak berdistribusi normal. Lebih lanjut, digunakan metode grafik Normal Q-Q Plot Of Hasil Angket Siswa untuk mengetahui sebaran data.



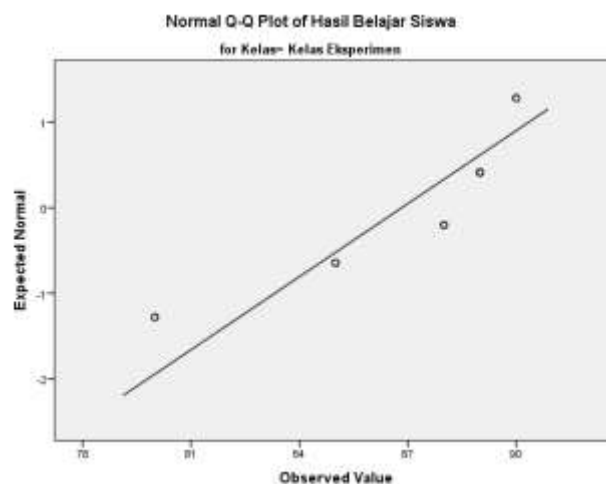
Gambar 1 . Grafik normal Q-Q Plot Of Hasil Angket Siswa kelas kontrol



Gambar 2 . Grafik normal Q-Q Plot Of Hasil Angket Siswa kelas Eksperimen



Gambar 3 Grafik normal Q-Q Plots Of Hasil Belajar Siswa kelas kontrol



Gambar 4 Grafik normal Q-Q Plots Of Hasil Belajar Siswa kelas eksperimen

Berdasarkan gambar 1 dan 2. Dapat diketahui bahwa titik-titik tersebar tidak mengikuti garis artinya nilai hasil angket tidak berdistribusi normal. Selanjutnya, guna mengetahui pengaruh variabel-variabel independent terhadap dependen, dilakukan pengujian mann whitney.

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Angket Siswa	Kelas Kontrol	19	14,82	281,50
	Kelas Eksperimen	24	27,69	664,50
	Total	43		

Test Statistics ^a	
	Hasil Angket Siswa
Mann-Whitney U	91,500
Wilcoxon W	281,500
Z	-3,368
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar Siswa	Kelas Kontrol	19	10,00	190,00
	Kelas Eksperimen	24	31,50	756,00
	Total	43		

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar Siswa
Mann-Whitney U	,000
Wilcoxon W	190,000
Z	-5,605
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah 1) Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan media E-komika ditinjau dari minat belajar siswa pada materi baris dan deret kelas XI MA Darul Ittihad Campor Geger ; 2) Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan media E-komika ditinjau dari hasil belajar siswa pada materi baris dan deret kelas XI MA Darul Ittihad Campor Geger. Maka dari itu dapat diartikan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan media E-komika dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi dan mudah menganalisis sekaligus mengerjakan kasus jika penjelasan materi dikaitkan dengan kehidupan nyata supaya nilai siswa diperoleh dengan maksimal. Kemudian penggunaan media e-komika akan lebih efektif dalam menjelaskan materi, siswa akan lebih tertarik menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru sehingga dapat menyerap seluruh materi dengan baik. Lebih lanjut, dengan adanya minat belajar yang tinggi dari dalam diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

DAFTAR USTAKA

- A R Wahyudi, D. (2014). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Studi Pada Siswa Kelas X Tpm Smk Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 02, 6-9.
- Aprilianta. (2019). Pengembangan Media Komik Menggunakan App Mit Inventor Pada Pokok Bahasan Pythagoras Kelas Viii C Smp Luhur Yogyakarta. *Skripsi Pendidikan Matematika. Program Pascasarjana Universitas Trunojoyo Madura*.
- Aprilianta. (2019). Pengembangan Media Komik Menggunakan App Mit Inventor Pada Pokok Pembahasan Pythagoras Kelas Viii C Smp Pangudi Luhur Yogyakarta. *Skripsi Pendidikan Matematika . Program Pascasarjana Universitas Trunojoyo Madura*.
- Ariyani, D. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 1 Tambak Dadilampung Timur. 30-31.
- Mediawati, E. (2011). Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Pendidikan*, 63-64.
- Novitasari. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8-17.

4539 Efektivitas Penggunaan Model TGT (Teams Games Tournament) dan Media E-Komika ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa – Nadia Armadani, R.A. Rica Wijayanti, Nur Aini
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2747>

Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan* 1, 24-44.

Putri, S. &. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Microsoft Math Terhadap Hasil Belajar Aljabar Linear Ditinjau Dari Kemampuan Numerik Di Stimik Stikom Indonesia. *Jurnal Ika* 15, 224-243.

Shobirin, R. &. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Pada Materi Benda Dan Sifatnya (Studi Pada Siswa Kelas V Mi Gerbanganom Semarang Timur Kota Semarang). *Elementary*, 91-106.

Shobirin, R. &. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar Ipamelalui Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Pada Materi Benda Dan Sifatnya. *Elementary*, 91-106.

Sholihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Sap* 1, 235-246.

Sholihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Sap*, 45-53.

Slameto, W. &. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Shcolaria*, 182-195.

Sumardi. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 323-330.

Susanna. (2017). Ppenerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal* 5, 93-196.

Triwiyanto. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta.

Wiwit, A. &. (2012). Penerapan Model Tgt Dengan Tanpa Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Negeri 9 Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta*, 71-78.

Yudianto, W. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineerning Education*, 323-330.

Munadi, Y (2018). Media Pembelajaran. Jakarta : Gaung Persada Press

Nanto, Dwi. Komik Disuka Dan Dibenci; Jakarta : Yayasan Citra Bangsa

Taniredja, Tukiran, Dkk. (2014) Model-Model Pembelajaran Inovatif. Alfabeta. Bandung

Komalasari, Kokom. (2014). Pelajaran Kontekstual (Konsep Dan Aplikasi). Pt Refika Aditama . Bandung