

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF JENIS TGT (*Teams Games Tournaments*) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP DI PASRAMAN DHARMA PAMULANG

Oleh

Ni Nengah Oka Trisnawati

Abstact

Name : Ni Nengah Oka Trisnawati

Study Program : Hindu Religious Education

Title : *The Influence of Cooperative Learning TGT (Teams Games Tournaments) Toward Student Learning Outcomes at SMP Pasraman Dharma Pamulang*

This study aims to determine whether there is influence on student learning outcomes by using TGT (Teams Games Tournaments) type method with conventional method and also to know whether student's learning level is higher on learning using this TGT method. This research has been done in Pasraman Dharma Pamulang by taking the population of junior high school students. This research is Classroom Action Research with Stratified Sampling model. To get the results done Pre Test and Post test. From the research conducted t-test for the Post Test class of 3,037 indicating that the influence of TGT Cooperative Learning Teams (Teams Games Tournaments) on the Student Learning Outcomes. The t-test for the pre test value of 0.75 indicates that both classes have the same ability. The average Post Test for Experiment class is 87.5 and Control is 84.25. While the average Pre test for the experimental class is 81.1 and for the Control class is 80.2. From the research conducted can be said that Learning Method TGT type can be used as an alternative to improve student learning outcomes in SMP Pasraman Dharma Pamulang.

Keywords: Cooperative Learning Methods TGT type (Teams Games Tournaments), learning outcomes, pre test, post test

I. PENDAHULUAN

Dalam situasi masyarakat yang selalu berubah, idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini, tetapi sudah seharusnya merupakan proses yang mengantisipasi dan membicarakan masa depan. Pendidikan hendaknya melihat jauh kedepan dan memikirkan apa yang akan dihadapi peserta didik di masa yang akan datang. Di dalam kehidupan suatu bangsa, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup masyarakat dan bangsa yang bersangkutan. Menurut Buchori (2001) dalam khabibah (2006:1), bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk suatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapainya dalam kehidupan sehari-hari.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan bentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhalk mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 antara lain dalam pasal 6 menyebutkan : 1) kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia, kewarganegaraan dan akhlak mulia, ilmu pengetahuan dan teknologi, estetika, jasmani, olahraga dan kesehatan.

Dengan semakin berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi, maka peningkatan kualitas pendidikan perlu mendapat perhatian yang lebih serius dan seksama, sebab pendidikan merupakan hasil atau prestasi yang dicapai oleh perkembangan manusia dan merupakan salah satu tolak ukur kemajuan bangsa. Oleh karena itu berbagai usaha harus terus menerus diupayakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Globalisasi ditandai oleh kompleksitas keragaman kehidupan masyarakat. Model kehidupan seperti ini tak dapat lagi direduksi ke dalam model-model normatif yang standar dan tak banyak lagi

pengaturan sentral. Aktivitas hidup lebih banyak bermula dan berlangsung pada interaksi-interaksi antar-individu yang diprakarsai individu itu sendiri. Setiap individu di era global ini dituntut mengembangkan kapasitasnya secara optimal, kreatif dan mengadaptasikan diri kedalam situasi global yang amat bervariasi dan cepat berubah.

Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) saat ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik, yang kelihatan dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Keadaan ini merupakan hasil dari pembelajaran yang bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar). Bahwa proses pembelajaran pada saat ini masih di dominasi oleh Guru dan jarang bahkan tidak ada atau tidak diberikannya akses kepada peserta didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya. Dimana proses belajar yang dilakukan adalah cenderung kepada *Teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif bukannya aktif. Meskipun keadaannya demikian, tetapi guru lebih cenderung suka menggunakan atau menerapkan model tersebut yaitu metode pembelajaran yang bersifat konvensional.

Dari pengamatan yang telah dilakukan di Pasraman banyak diantara siswa yang mengantuk, mengobrol sendiri dan melakukan aktifitas lain selama proses pembelajaran. Hal itu berdampak pada hasil ujian, masih terdapat siswa yang belum tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). KKM pada mata pelajaran agama Hindu di Pasraman yaitu sebesar 70. Hasil belajar siswa yang belum tuntas KKM pada ujian tersebut dengan presentase 15% pada kelas eksperimen dan 10% pada kelas kontrol. Maka dari itu pendidik memerlukan metode pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan anak juga ikut berperan aktif dalam proses belajar mengajar.

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa datang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik,

sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi peserta didik. Konsep pendidikan terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari disekolah untuk menghadapi problema yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang.

Suatu inovasi yang menarik mengiringi perubahan paradigma tersebut adalah ditemukan dan diterapkannya model-model pembelajaran yang inovatif dan konstruktif atau lebih tepat dalam mengembangkan dan menggali pengetahuan peserta didik secara konkret dan mandiri. Apabila kita ingin meningkatkan prestasi, tentunya tidak akan terlepas dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan meningkatkan keberhasilan belajar siswa di sekolah. Upaya untuk lebih meningkatkan hal tersebut dengan dilakukannya upaya memperbaiki proses pembelajaran. Dalam perbaikan proses pembelajaran ini peranan guru sangat penting, yaitu menetapkan metode dan model pembelajaran yang tepat. Berdasarkan alasan tersebut, maka sangat penting bagi para pendidik khususnya guru memahami karakteristik materi, peserta didik dan metodologi pembelajaran dalam proses pembelajaran terutama berkaitan pemilihan terhadap metode-metode pembelajaran modern. Sehingga proses pembelajaran akan lebih variatif, inovatif, dan konstruktif dalam merekrut wawasan pengetahuan dan implementasinya sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik.

Ketika seorang guru mengajar menggunakan model konvensional akan menjadikan siswa tidak bebas untuk mengemukakan pendapatnya. Mereka akan takut disalahkan apabila jawabannya ternyata salah sehingga merasa kesulitan untuk menemukan dan mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya. Proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh emosi, apabila siswa merasa terpaksa dalam mengikuti suatu pelajaran maka akan kesulitan untuk menerima pelajaran atau materi-materi yang diberikan oleh guru. Guru harus dapat menciptakan suasana yang kondusif dan membuat pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Dalam model pembelajaran ini siswa dilibatkan secara aktif dan bukan hanya dijadikan sebagai objek. Guru memfasilitasi siswa untuk belajar

sehingga mereka lebih leluasa untuk belajar. Keaktifan siswa tidak dipengaruhi oleh hadir atau tidaknya seorang guru, sehingga guru harus memiliki kreativitas guna menunjang pembelajarannya. Pembelajaran yang dilakukan tidak hanya didalam kelas, tetapi bisa juga dilakukan diluar kelas.

Dari pengamatan yang dilakukan selama ini, proses pembelajaran yang dilakukan atau yang terjadi sebagian besar masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional, yaitu model yang masih bersifat sederhana seperti ceramah, diskusi dan kerja kelompok. Padahal banyak metode yang bisa dilakukan oleh guru disekolah dalam proses belajar, sehingga tidak hanya bersifat konvensional tersebut yang akan membuat siswa menjadi pasif.

Guru harus dapat menentukan kegiatan pembelajaran yang baik dalam proses belajar mengajar dalam merencanakan kegiatan belajar sehingga akan dapat menjawab kekurangan dalam kegiatan pada umumnya. Bagaimana seorang guru memiliki strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk belajar lebih baik. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berkaitan dengan diri siswa, diantaranya adalah kemampuan, minat, motivasi, keaktifan belajar dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar diri siswa, diantaranya adalah model pembelajaran.

Model pembelajaran memiliki andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan menangkap pelajaran oleh siswa dapat dipengaruhi dari pemilihan model pembelajaran yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan akan tercapai. Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung efektif dan optimal. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Wagitan (2006) menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat menjadi salah satu alternatif karena banyak pendapat yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif termasuk kooperatif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan pembelajaran kooperatif dapat mengubah peran guru, dari yang berpusat pada gurunya ke pengelolaan siswa dalam kelompok-

kelompok kecil. Model pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk mengajarkan materi yang kompleks, dan yang lebih penting lagi, dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berdimensi sosial dan hubungan antar manusia. Pembelajaran kooperatif memiliki manfaat atau kelebihan yang sangat besar dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih mengembangkan kemampuannya. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran kooperatif, siswa dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok. Salah satunya, yaitu model pembelajaran kooperatif jenis TGT (*Teams Games Tournaments*). Metode TGT dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward. Metode ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antarpersonal. Dalam pembelajaran TGT peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan belajar. Aris Shoimin (2014: 20).

Berdasarkan latar belakang tersebut dan melihat begitu pentingnya suasana belajar yang menyenangkan dan juga menantang, maka penerapan metode pembelajaran jenis TGT ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran kooperatif dengan metode TGT ini memiliki kesamaan dengan metode STAD dalam pembentukan kelompok dan penyampaian materi kecuali satu hal, TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Teman satu tim atau kelompok akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu peserta didik sedang bermain dalam game atau permainan, teman yang lain tidak boleh membantu, dan guru perlu memastikan

telah terjadi tanggung jawab individual. Dengan demikian, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “ **Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Jenis TGT (*Teams Games Tournaments*) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP di Pasraman Pamulang** ”. Sehingga akan dapat dilihat apakah metode pembelajaran kooperatif jenis TGT (*Teams Games Tournaments*) ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan dalam penelitian, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif jenis TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap hasil belajar?
- b. Apakah hasil belajar siswa lebih tinggi menggunakan metode pembelajaran kooperatif jenis TGT (*Teams Games Tournaments*) dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional?

II. TINJAUAN PUSTAKA

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Istilah pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran, Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Definisi pembelajaran menurut salah satu ahli yaitu Gagne dan Briggs : Gagne dan Briggs (1979:3), Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Slavin dalam Isjoni (2009: 15) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sedangkan menurut Sunal dan Hans dalam Isjoni (2009: 15) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa agar bekerja

sama selama proses pembelajaran. Selanjutnya Stahl dalam Isjoni (2009: 15) menyatakan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap saling tolong-menolong dalam perilaku sosial. Pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) adalah model pembelajaran yang menekankan pada saling ketergantungan positif antar individu siswa, adanya tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi intensif antar siswa, dan evaluasi proses kelompok (Arif Rohman, 2009: 186).

Terdapat beberapa model pembelajaran yang berbeda dalam pembelajaran kooperatif, dan langkah-langkah pembelajarannya sedikit bervariasi bergantung pada model pembelajaran yang digunakan. Setidaknya ada empat pendekatan yang seharusnya merupakan bagian dari kumpulan strategi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif, yaitu STAD, *Jigsaw*, TGT (*Teams Games Tournaments*), dan pendekatan struktural yang meliputi *Think Pair Share* (TPS) dan *Numbered Head Together* (NHT). Dalam penelitian ini akan dibahas yang lebih detail adalah jenis *Teams Games Tournaments* (TGT).

Teams Games Tournament pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai 5 siswa yang berbeda-bedingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, model pembelajaran tipe ini melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Dalam *Teams Games Tournament* melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan juga ketertiban dalam belajar.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan

belajar.

Ada 5 komponen utama dalam komponen utama dalam TGT yaitu:

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (team)

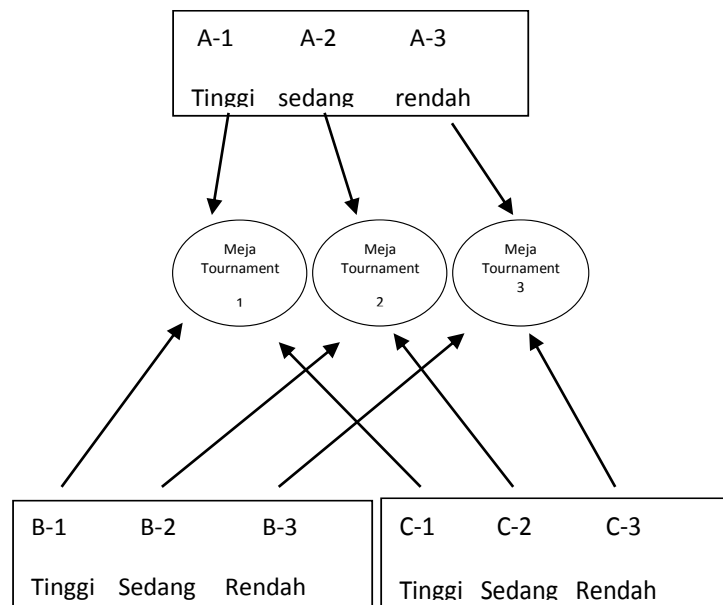
Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

c. Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

d. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.



Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Thobroni (dalam Skripsi Strata 1, 2015 : 10), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, dan keterampilan. Merujuk pada pemikiran **Gagne**, Sistematika ini tidak jauh berbeda dengan sistematika delapan tipe belajar, dimana isinya merupakan bentuk penyederhanaan dari sistematika delapan tipe belajar. Uraian tentang sistematika lima jenis belajar ini memperhatikan pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar ini merupakan kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan memungkinkan orang tersebut melakukan sesuatu yang dapat memberikan prestasi tertentu. Sistematika ini mencakup semua hasil belajar yang dapat diperoleh, namun tidak menunjukkan setiap hasil belajar atau kemampuan internal satu-persatu. Akan tetapi mengelompokkan hasil-hasil belajar yang memiliki ciri-ciri sama dalam satu kategori dan berbeda sifatnya dari kategori lain. Maka dapat dikatakan, bahwa sistematika Gagne meliputi lima kategori hasil belajar. Kelima kategori hasil belajar tersebut adalah informasi verbal, kemahiran intelektual, pengaturan kegiatan kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Hasil belajar berupa hal-hal sebagai berikut :

- a) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan.

- b) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresntasikan konsep dan lambang. Keterampilan ini terdiri dari kemampuan mengatagorasi, kemampuan analisis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip keilmuan.
- c) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya, meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam pemecahan masalah.
- d) Keterampilan motorik, yaitu kempuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerakan jasmani.
- e) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan mengeinternalisasi dan ekstranlisasi nilai-nilai sebagai standar prilaku.

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu: 9

1) Faktor internal terdiri dari:

a) Faktor jasmaniah

b) Faktor psikologis

2) Faktor eksternal terdiri dari:

a) Faktor keluarga

b) Faktor sekolah

c) Faktor masyarakat

Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu: 10

1) Faktor internal meliputi dua aspek yaitu:

- a) Aspek fisiologis
- b) Aspek psikologis
- 2) Faktor eksternal meliputi:

- a) Faktor lingkungan sosial
- b) Faktor lingkungan nonsosial

Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- 1) Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.
- 3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode, Populasi dan Sampling

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang berupa eksperimen. Hoopkins mengartikan penelitian tindakan kelas sebagai penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakanyang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahamiapa yang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan (Rochiati Wiriaatmadja, 2005: 11).

Populasi berasal dari bahasa inggris yaitu *population* yang berarti jumlah penduduk(Syofian, 2013: 30-34). Dalam metode penelitian, kata populasi amat populer dipakai untuk menyebutkan serumpun/sekelompok objek yang menjadi

sasaran penelitian. Populasi penelitian merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya. Sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian (Bungin, 2006:99). Yang dimaksud populasi di tersebut adalah keseluruhan yang akan menjadi subyek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah semua tingkat SMP di Pasraman Dharma Pamulang. Sebanyak 33 peserta didik. Jadi populasi sebanyak 33 peserta didik.

Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data dimana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat, ciri yang dikehendaki. Sampel di berdasarkan rumus berikut: Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini untuk pengambilan sampel adalah sebagai berikut:

Random sampling adalah Merupakan sistem pengambilan sampel secara acak dengan menggunakan undian atau tabel angka random. Tabel angka random merupakan tabel yang dibuat dalam komputer berisi angka-angka yang terdiri dari kolom dan baris, dan cara pemilihannya dilalukan secara bebas. Pengambilan acak secara sederhana ini dapat menggunakan prinsip pengambilan sampel dengan pengembalian ataupun pengambilan sampel tanpa pengembalian. Kelebihan dari pemngambilan acak sederhana ini adalah mengatasi bias yang muncul dalam pemilihan anggota sampel, dan kemampuan menghitung *standard error*. Sedangkan,kekurangannya adalah tidak adanya jaminan bahwa setiap sampel yang diambil secara acak akan merepresentasikan populasi secara tepatSeperti hal di dalam kelas terdapat latar belakang kecerdasan yang berbeda di miliki oleh siswa SMP yaitu tingkatan Tinggi, sedang dan rendah.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pengumpulan data primer dan sekunder, dalam suatu penelitian pengumpulan data merupakan langkah yang amat penting, karena data yang dikumpulkan akan digunakan untuk pemecahan masalah yang sedang diteliti atau untuk menguji hipotesis yangn telah

dirumuskan (Syofian, 2013: 17) . Pengumpulan data suatu prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan, selalu ada hubungan antara metode pengumpulan data dengan masalah penelitian yang ingin dipecahkan.

Menurut sugiyono, (dalam Syofian, 2013) metode pengumpulan data yang umum digunakan dalam suatu penelitian adalah : wawancara, kuesioner, dan observasi. maka penulis menggunakan teknik penelitian sebagai berikut : teknik pengumpulan data yang dilakukan/digunakan dalam penelitian ini, yaitu teknik Observasi. Teknik ini digunakan karena pengumpulan data yang dilakukan dengan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut.

Ada beberapa komponen yang tercakup dalam proses pengumpulan data dengan metode observasi, yaitu :

a) Pemilahan

Sebelum dilakukan proses pengumpulan data terlebih dahulu pengamat memfokuskan pengamatannya baik disengaja maupun tidak.

b) Pengubahan

Metode pengumpulan data dengan observasi ini membolehkan kepada pengamat perilaku atau suasana tanpa mengganggu kewajarannya.

c) Pencatatan

Menunjukkan si pengamat melakukan pencatatan atau merekam kejadian-kejadian yang terjadi pada subjek penelitian.

d) Pengodean

Setelah kejadian di lapangan dicatat tahap selanjutnya melakukan proses penyederhanaan catatan-catatan yang diperoleh dilapangan melalui metode reduksi data.

e) Tujuan emperis

Dengan observasi memiliki bermacam-macam fungsi dalam penelitian dapat digunakan untuk menguji teori atau hipotesis.

3.3 Uji Coba/Kalibrasi Instrumen

3.3.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Arikunto, 2002:144). Validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrument dalam pengukuran. Dalam pengujian instrument pengumpulan data, validitas dibedakan menjadi validitas factor dan validitas item. Validitas factor diukur bila item yang disusun menggunakan lebih dari satu faktor (antara factor satu dengan yang lain ada kesamaan. Pengukuran validitas faktor ini dengan cara mengkorelasikan antara skor faktor (penjumlahan item dalam satu faktor) dengan skor total faktor (total keseluruhan faktor), sedangkan pengukuran validitas item dengan cara mengkorelasikan antara skor item dengan skor total item.

Analisis ini dilakukan dengan mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Skor total adalah penjumlahan dari keseluruhan item. Item-item pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor total menunjukkan item-item tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang ingin diungkap, dengan menggunakan Rumus Korelasi Produk Momen.

Rumus Produk Moments:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah responden

$\sum X$ = jumlah skor butir soal

$\sum Y$ = jumlah skor total soal

$\sum X^2$ = jumlah skor kuadrat butir soal

$\sum Y^2$ = jumlah skor total kuadrat butir soal

Kesesuaian harga r_{xy} diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan rumus diatas dikonsultasikan dengan tabel harga regresi moment dengan korelasi harga r_{xy} lebih besar atau sama dengan regresi tabel, maka butir instrumen tersebut valid dan jika r_{xy} lebih kecil dari regresi tabel maka butir instrumen tersebut tidak valid.

Berdasarkan Uji Validitas maka $n = 20$ siswa. Berdasarkan perhitungan tersebut untuk dinyatakan valid maka harus melebihi r_{tabel} ($r_{tabel} = 0,444$) , sehingga dari 30 pertanyaan, diperoleh 25 pernyataan

yang dinyatakan valid dan 5 pernyataan drop. Hal ini diperoleh berdasarkan perhitungan uji validitas instrument, sehingga soal ini dapat diujikan kembali untuk data penelitian

3.3.2 Uji Realibilitas

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan dan berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes (Arikunto, 2005 : 86). Uji reabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus :

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S^2_j}{S^2_x} \right)$$

Keterangan :

α = koefisien reliabilitas alpha

k = jumlah item

S_j = varians responden untuk item I

S_x = jumlah varians skor total

Indikator pengukuran reliabilitas menurut Sekaran (2000:312) yang membagi tingkatan reliabilitas dengan kriteria sebagai berikut:
Jika alpha atau r hitung:

1. 0,8-1,0 = Reliabilitas baik
2. 0,6-0,799 = Reliabilitas diterima
3. kurang dari 0,6 = Reliabilitas kurang baik

Setelah dilakukan uji realibilitas dengan rumus *Alpha Cronbach* diperoleh hasil dengan menunjukkan keabsahan data yang didapat dinyatakan reliabilitas ,sehingga dapat digunakan untuk melakukan penelitian. Adapun data yang diperoleh yaitu nilai r-hitung > r-tabel. Dimana, nilai r-hitung= 0,6883 dan r-tabel=0,4227. Sehingga instrumen tersebut dinyatakan reliabel.

3.4 Uji Asumsi Dasar

3.4.1 Uji Normalitas data

Dalam uji persyaratan analisis, uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi norma atau tidak. Uji

normalitas yang digunakan adalah uji Chi Kuadrat, dimana data dianggap normal apa bila $L_{hitung} < L_{table}$. Rumus yang digunakan.

$$L_o = F(Z_i) - S(Z_i)$$

Keterangan:

L_o = L Observasi (harga mutlak)

$F(Z_i)$ = peluang angka baku

$S(Z_i)$ = proporsi angka baku

3.4.2 Uji Homogenitas

Dalam uji persyaratan analisis, digunakan uji homogenitas data yang menggunakan uji Bartlet, dengan rumus:

1) Variasi dari semua sampel

$$S_i^2 = \sum(n - 1) / S_i^2(n_1 - 1)$$

2) Harga satuan B

$$B = (\log S^2) \sum(n_i - 1)$$

3) Rumus Chi kuadrat

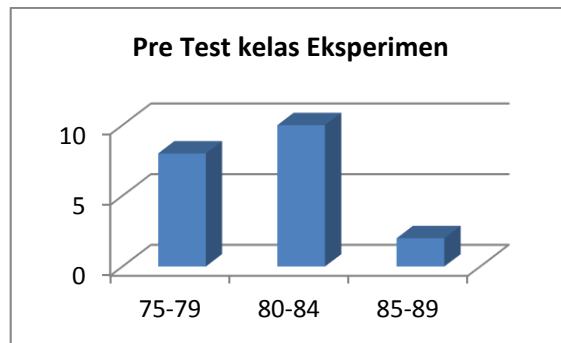
$$X^2 = (\ln 10) \{ B - \sum(n_i - 1) \log S_i^2 \}$$

Uji Normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data akan diuji dengan dengan Uji liliefors.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

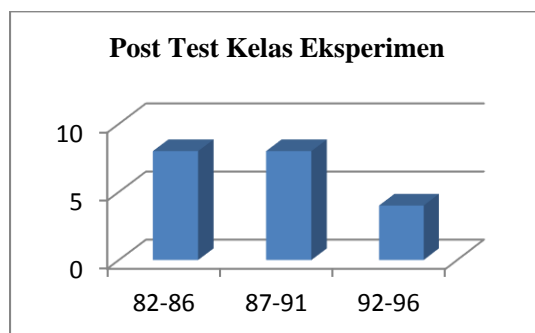
4.1 Data hasil Pre Test kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil terhadap kelas Eksperimen terhadap hasil belajar pendidikan agama Hindu dipasraman Dharma Pamulang, data yang terkumpul diperoleh nilai tertinggi 89 dan nilai terendah 75, nilai rata-rata 81 dengan simpangan baku 3,24, modus 80.5 dan median 80.5. Berikut ini adalah gambaran data grafik:



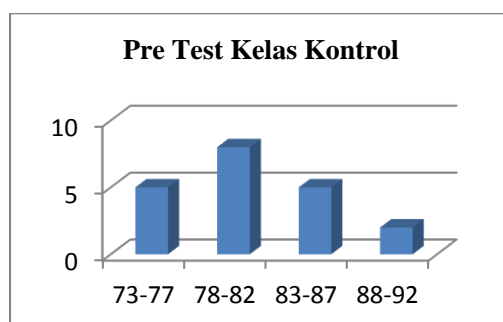
4.2 Data Hasil post test kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian post test kelas eksperimen melalui penerapan metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) terhadap hasil belajar siswa pendidikan agama di Pasraman, data yang dikumpulkan diperoleh nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 82, nilai rata-rata 88 dengan simpangan baku 3,74, nilai median 87,8 dan modus 86,5. Adapun grafik digambarkan sebagai berikut.



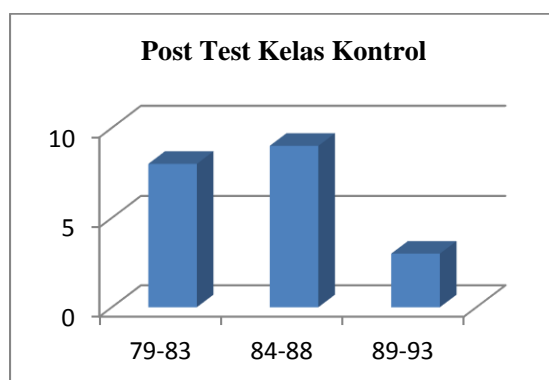
4.3 Data hasil Pre Test kelas control

Berdasarkan hasil pre test terhadap kelas control, diperoleh data nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 73, nilai rata-rata 80 dengan simpangan baku 4,637, nilai median 80 dan modus 80. Adapun grafik digambarkan sebagai berikut:



4.4 Data hasil post test kelas control

Berdasarkan hasil pre test terhadap kelas control, diperoleh data nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 79, nilai rata-rata 85 dengan simpangan baku 3.64, nilai median 85 dan modus 84.9. Adapun grafik data digambarkan sebagai berikut.



4.5 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan uji t-tes untuk dua sampel yang berpasangan yaitu untuk pre test diketahui bahwa t_{hitung} 0,75 serta t_{tabel} 1,69 dengan $dk = 38$ dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka $t_{hitung} < t_{tabel}$ terletak diantara $- 1,69$ dan $1,69$ sehingga $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak yang berarti kedua kelompok tersebut baik kontrol dan eksperimen mempunyai kemampuan yang sama sedangkan untuk post test diketahui bahwa t_{hitung} 3,04 serta t_{tabel} 1,69 dengan $dk = 38$ dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa dari hasil post test ini terlihat bahwa metode TGT memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di Pasraman Dharma Pamulang

Dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa dengan metode pembelajaran kooperatif Jenis TGT ini memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dari penelitian yang dilakukan membuktikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pada sebelumnya setelah menggunakan metode TGT. Pencapaian hasil tes yang lebih baik membuktikan bahwa penerapan metode TGT dalam proses pembelajaran berhasil dan

menunjukkan nilai yang signifikan dimana kelas eksperimen nilainya lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

V. Penutup

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian mengenai penerapan metode pembelajaran kooperatif jenis TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap hasil belajar siswa yang diberikan oleh guru dapat disimpulkan bahwa:

1. Dari hasil perhitungan pre tes diperoleh t_{hitung} sebesar 0,75 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,69. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} ($- 1,69 < 0,75 < 1,69$). Ini berarti bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa kedua kelompok kontrol dan eksperimen memiliki kemampuan yang sama dengan menggunakan metode yang sama yaitu pembelajaran. Dari hasil perhitungan post test diperoleh t_{hitung} sebesar 3,04 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,69. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($- 3,04 < 1,69 < 3,04$). Ini berarti hipotesis yang menyatakan bahwa kedua kelompok kontrol dan eksperimen memiliki perbedaan hasil belajar setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok. Dari perhitungan bahwa metode pembelajaran kooperatif jenis TGT (*Teams Games Tournaments*) memberikan pengaruh positif pada hasil belajar siswa SMP di Pasraman Dharma Pamulang.
2. Perolehan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran Konvensional. Berdasarkan pengamatan dan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa rata-rata kelas yang menggunakan metode Konvensional < metode pembelajaran jenis TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam pembelajaran yaitu $84 < 88$ Tidak dapat pula dipungkiri, bahwa masih banyak faktor lainnya yang mendukung sehingga memperoleh nilai yang berada di atas standard ketuntasan maksimal.

5.2 Saran

Dengan melakukan penelitian ini diharapkan semua pihak dapat mendukung jalannya proses pendidikan Agama Hindu yang berlangsung di Pasraman Dharma Pamulang sehingga menjadi lebih baik lagi, harapan-harapan tersebut disampaikan kepada:

1. Segenap pengurus Pasraman Dharma Pamulang untuk selalu semangat melayani Umat Hindu dalam meningkatkan sistem penguatan serta pembekalan pendidikan Agama Hindu kepada anak-anak generasi Hindu yang berada disekitar daerah Pamulang khususnya. Hal ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai agama serta memperkuat keyakinan mereka terhadap Agama Hindu. Selain itu, diharapkan untuk dapat meningkatkan fasilitas sarana dan prasarana yang menunjang kemajuan dalam meningkatkan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.
2. Kepada orang tua siswa, yang senantiasa selalu ikut mengantarkan putra-putrinya ke sekolah minggu (Pasraman) agar anak-anak mereka dapat mengikuti proses pembelajaran Agama Hindu. Diharapkan bahwa pembekalan pendidikan agama tidak hanya dilakukan di pasraman saja, karena intensitas pertemuan seorang anak lebih sering dengan orang tua, oleh karena itu selain diberikan pembekalan di sekolah, orang tua juga ikut ambil bagian dalam memberikan pemahaman tentang belajar Agama Hindu, walaupun hanya dasar-dasar agama saja.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Al-tabany, Trianto I. B. 2014. *MENDESAIN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF, PROGRESIF DAN KONTEKSTUAL (Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum 2013)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Boeree, Goerge. 2008. *Metode Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Huda, Miftahul.2015.*COOPERATIVE LEARNING (Metode, Teknik, Struktur, dan Model Terapan)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- H. Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan*

- Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Oemar Hamalik. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Panduan Model Pembelajaran, Direktorat PSMP Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suprijono, Agus. 2015 (edisi Revisi). *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi Paikem)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Slavin, Robert E. 2010. *COOPERATIVE LEARNING (Teori, Riset dan Praktek .* Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Siregar, Sofyan. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning Teori Risert dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Triyani, Nur Afifah. 2009.(TGT) *SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA POKOK BAHASAN PELUANG DAN STATISTIKA DI SMP NEGERI 4 DEPOK YOGYAKARTA KELAS IX C*. Yogyakarta : Tidak Diterbitkan.
- Musyafa, Nur Wahyu. 2015. *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN TEKNIK PEGELASAN SMK NEGERI 3 PURBALINGGA*. Yogyakarta: Tidak diterbitkan.