

## **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Stkip Pembangunan Indonesia**

### **The Influence of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (Tgt) with the Rotating Wheel Media on Student Learning Outcomes of Biology Education Study Program Development in Indonesia**

**Putri Athirah Azis<sup>1</sup>, Nova Dwi Pertiwi<sup>2</sup>**

Prodi Pendidikan Biologi, STKIP Pembangunan Indonesia

email: [putriathirah1234@gmail.com](mailto:putriathirah1234@gmail.com)

**Abstract:** *This study aims to determine the effect of the use of the TGT cooperative learning model with rotary wheel media on the learning outcomes of STKIP Pembangunan Indonesia students. This type of research is a quasi-experimental which takes two classes, the experimental class and the control class. The subjects of this study were even semester semester 2018/2019 students. The study was conducted in each class as many as 8 hours of study. The technique of data collection in this study uses instruments in the form of test results in the form of multiple choices. Data analysis using descriptive statistics using percentages and inferential statistics with t-test. The results showed that (a) from the results of the descriptive analysis, the mean value of the learning outcomes of the experimental class biology students 77.20 while in the control class 65.05 (b) from the results of inferential analysis using the confidence level  $t_{0.05}$  found that. The critical area  $H_0$  is rejected if  $p$  value (Sig. (2-tailed)) = 0.027. Because the test statistic is  $p$  value (Sig. (2-tailed))  $< 0.05$  then  $H_0$  is rejected so it can be concluded that there is an effect of learning outcomes between students taught using the TGT cooperative learning model with rotary wheel media and without using the TGT cooperative learning model with rotary wheel media.*

**Keywords:** Cooperative Learning Model Type TGT; Media Wheel Rotate; Learning outcomes.

#### **1. Pendahuluan**

Biologi merupakan ilmu pengetahuan yang sangat berguna dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan dan memahami ilmu pengetahuan lainnya. Dalam setiap jenjang pendidikan, belajar Biologi bagi mahasiswa tidaklah mudah, yang biasanya membosankan dan penghafalan materi-materi sehingga daya minat belajar mahasiswa pada materi pembelajaran menurun. Oleh karena itu, minat belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar baik secara langsung maupun tidak langsung atau dapat dikatakan siswa yang memiliki minat cenderung memiliki hasil belajar yang baik, sedangkan peserta didik yang tidak memiliki minat dalam belajar akan mengakibatkan hasil belajarnya menjadi rendah.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar mahasiswa salah satunya penggunaan model pembelajaran. Menurut Hamid (2014), model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa-siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dengan adanya kegiatan-kegiatan dalam kelompok, maka siswa akan lebih aktif dalam belajar karena antar anggota kelompok saling membelajarkan baik melalui bertukar pikiran, pengalaman. Aktivitas belajar dengan permainan

yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Agar materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa, maka dibutuhkan bantuan suatu media.

Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran Biologi adalah media permainan. Menurut Istifar (2016) Permainan memberikan lingkungan kompetitif yang biasanya menjadikan siswa ataupun mahasiswa termotivasi melakukannya, apalagi dengan adanya permainan bersifat kompetitif, semua mahasiswa akan lebih aktif karena mereka mencoba untuk menjadi pemenang. Sebagai salah satu bentuk variasi media pembelajaran biologi adalah media roda putar. Roda Putar adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran dan bergambar yang dapat diputar pada porosnya hingga pada akhirnya akan berhenti di salah satu bagian gambar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman yang ada di kampus STKIP Pembangunan Indonesia, diketahui bahwa pembelajaran yang berlangsung siswa hanya memperhatikan dan mendengarkan penjelasan Dosen. Adapun kegiatan atau aktivitas di dalam kelas pada saat proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan pembagian kelompok tanpa adanya variasi baik itu dengan media maupun dengan model pembelajaran yang lain, sehingga mahasiswa terkadang bosan dan tidak memperhatikan materi perkuliahan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT dipadukan dengan media roda putar diharapkan dapat diterapkan di kampus STKIP Pembangunan Indonesia untuk lebih mendapatkan pengetahuan bahwa kreatif dalam proses belajar mengajar sangat diperuntukkan apalagi untuk mahasiswa calon pendidik nanti.

Berdasarkan uraian diatas, maka kami tim pengusul mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Roda Putar Terhadap Minat dan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi STKIP Pembangunan Indonesia.

## 2. Metode Penelitian

- **Lokasi Penelitian**

Bertempat di Kampus STKIP-PI Makassar.

- **Populasi dan Sampel Penelitian**

- a. **Populasi penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester genap, tahun ajaran 2018/2019.

- **Sampel penelitian**

Pemilihan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan homogen pada mahasiswa.

- **Prosedur Penelitian**

Prosedur yang dilaksanakan dalam proses penelitian ini terdiri atas dua tahap, yaitu :

- a. **Tahap persiapan**

1. Merancang SAP dan Membuat RPS atau skenario pembelajaran.
2. Menyediakan media roda putar yang akan digunakan pada kelas.
3. Merancang dan membuat instrument: Tes Hasil Belajar

- **Tahap Pelaksanaan Kegiatan**

Proses kegiatan belajar mengajar dalam hal ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Roda Putar. Langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut :

1. Dosen menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran secara singkat yang ingin dicapai pada mahasiswa.
2. Dosen membagi mahasiswa menjadi 8 kelompok.
3. Dosen mendampingi mahasiswa dalam *games tournament* yang dimana masing-masing mahasiswa mewakili kelompoknya untuk mendapatkan skor agar kelompoknya memenangkan *game* dengan menggunakan media roda putar.

4. Dosen meminta salah seorang mahasiswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut.
5. Dosen mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar mahasiswa.
6. Dosen menutup pelajaran.

#### 4. Hasil Penelitian

##### • Hasil Belajar

Setelah melakukan penelitian hingga tahap evaluasi diperoleh nilai statistik deskriptif hasil belajar mahasiswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar dapat dilihat pada tabel .

Distribusi nilai hasil belajar Biologi mahasiswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar dan tanpa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar.

**Tabel. 1 Distribusi nilai hasil belajar Biologi mahasiswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar dan tanpa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT***

No	Kategori	Nilai		
		Kelas control	Kelas eksperimen	Ket
1	Jumlah sampel	35	35	KKM = 70,00
2	Nilai tertinggi	72.89	88.19	
3	Nilai terendah	40.08	53.00	
4	Rata-rata	65.05	77.20	
5	Standar deviasi	12.18	12.15	

Pada *post test* dapat dilihat bahwa nilai terendah adalah 40.08 sedangkan nilai tertinggi pada kelas yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar adalah 88.19, pada kelas yang tidak diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar nilai terendah 40.08 adalah dan nilai tertinggi adalah 72.89. Perbedaan hasil belajar dapat dilihat dari rata-rata nilai yang diperoleh oleh siswa. Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar adalah 77.20. Sedangkan yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar adalah 65.05.

**Tabel 2. Distribusi frekuensi, persentase dan kategori hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar dan tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar.**

Interval Nilai	Kategori	Tanpa Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>TGT</i> dengan media roda putar		Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>TGT</i> dengan media roda putar	
		Jumlah Siswa	(%)	Jumlah Siswa	(%)
80 - 100	Sangat Baik	5	14,30	8	22,86
66-79	Baik	11	31,42	17	48,57
56-65	Cukup	14	40	7	20
40-55	Kurang	4	11,42	3	8,57
≤ 39	Sangat Kurang	1	2,86	0	0
Jumlah		35	100.00	35	100.00

Tabel diatas menunjukkan nilai mahasiswa yang memperoleh hasil belajar setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar yaitu 8 mahasiswa (22,86%) dengan kategori sangat baik yang berada pada interval 80-100, 17 mahasiswa (48,57%) dengan kategori baik berada pada interval 66-79, 7 mahasiswa (20%) dengan kategori cukup berada pada interval 56-65, 3 mahasiswa (8,57%) dengan kategori kurang berada pada interval 40-55, 0 mahasiswa (0%) dengan kategori sangat kurang berada pada interval  $\leq 39$ . Dan yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar yaitu 5 mahasiswa (14,30%) dengan kategori sangat baik yang berada pada interval 80-100, 11 mahasiswa (31,42%) dengan kategori baik berada pada interval 66-79, 14 mahasiswa (40%) dengan kategori cukup berada pada interval 56-65, 4 mahasiswa (11,42%) dengan kategori kurang berada pada interval 40-55, 1 mahasiswa (2,86%) dengan kategori sangat kurang berada pada interval 30-39.

## 5. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif nilai tertinggi yang diperoleh siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar adalah 88.19 dengan nilai terendah 53.00. Sedangkan yang diajar dengan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar nilai tertinggi adalah 72.89 dan nilai terendah adalah 40.08. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar yang digunakan dalam proses belajar mengajar, dapat meningkatkan hasil belajar. Terbukti dengan adanya perbedaan antara hasil belajar yang diperoleh siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar.

Pada penelitian ini penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar mahasiswa sangat antusias dalam mengerjakan materi pelajaran, hal ini disebabkan ketertarikan mereka pada media yang belum pernah digunakan dalam proses belajar mengajar, mendiskusikan hasil dari model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar. Dapat diketahui bahwa keaktifan siswa lebih terekspresi dengan menggunakan media pembelajaran ini. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sadiman (2009), media pembelajaran memiliki sejumlah fungsi antara lain memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalitas yaitu hanya dalam bentuk kata-kata atau lisan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indra seperti objek yang terlalu besar atau terlalu kecil dapat diganti dengan menggunakan media yang tepat dan bervariasi, misalnya penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar.

Untuk penggunaan model pembelajaran tanpa kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar keaktifan siswa juga terlihat, tetapi tidak signifikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media roda putar, dalam penggunaan media ini masih ada beberapa siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran. Pada pertemuan ini proses belajar mengajar belum maksimal sebab masih ada beberapa siswa yang bingung dan suka mengganggu teman. Pada pertemuan kedua, ketiga dan keempat, proses belajar mengajar juga tidak terlalu maksimal hal ini disebabkan ada saja siswa yang tidak mampu mengontrol dirinya sehingga mengusik keadaan teman sekelompoknya.

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian takmungkin terjadi belajar (Trianto, 2009). Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Apabila bahan pelajaran itu dirasakan sebagai sesuatu yang dibutuhkan, diperlukan untuk belajar lebih lanjut atau diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, akan membangkitkan motivasi untuk mempelajarinya. Disamping perhatian motivasi mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Motivasi mempunyai kaitan yang erat dengan minat, siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasinya untuk mempelajari bidang studi tersebut (Mudjiono, 2006)

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan siswa belum berhasil selama proses pembelajaran dan belum mampu mencapai standar nilai rata-rata yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktro internal meliputi kurangnya minat siswa untuk belajar sedangkan faktor eksternal dapat dilihat dari keadaan dimana guru tidak mampu mengontrol seluruh aktivitas dan kegiatan siswa diluar jam pelajaran. Seperti fasilitas belajar siswa dirumah, keseimbangan antara jam bermain dan jam belajar siswa. Tipikal siswa dalam memilih teman juga ikut menentukan hasil belajar siswa. Ketika siswa berada dalam kelompok yang sama dengan siswa yang dia senangi dalam artian sahabat atau teman akrab, maka siswa akan bersemangat dalam belajar, sebaliknya jika siswa berada dalam kelompok belajar yang tidak disenangi maka siswa akan merasa kaku dalam artian bingung dengan apa yanag mesti di lakukan serat merasa asing dalam kelompoknya yang akan berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa. Selain itu faktor kebiasaan juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang biasanya diajar dengan menggunakan media papan tulis dan spidol atau kapur tulis kemudian tiba-tiba diberikan media pembelajaran yang belum pernah diajarkan sebelumnya membuat siswa memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan media pembelajaran tersebut. Dari beberapa hal tersebut dapat dikatakan bahwa aktivitas dan kondisi psikologis siswa sangat berperan dalam peningkatan hasil belajar.

## 6. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di STKIP Pembangunan Indonesia Makassar, analisis data, dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media peta konsep berbasis *ICT* terhadap hasil belajar mahasiswa biologi STKIP-PI Makassar pada mata kuliah gizi dan kesehatan.

## Referensi

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Akasara.
- Fatimah. 2009. *Model dan Strategi Pembelajaran yang Inovatif*. PT Fajar Mas. Jakarta.
- Hamid, S., dkk. 2014. *Penerapan Model TGT Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa MTs Neg Dowora*. Vol 2 No (2) Maret 2014. ISSN: 2301-4678.
- Murtafiah. 2013. Pengaruh Kecerdasan Emosional, Pola Asuh Orang Tua, dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA SMAN Di Kota Pare-Pare. *Tesis*. PPs UNM.
- Istifar, Noni,. Sukanti. 2016. *Penerapan Pembelajaran TGT dengan Roda Putar Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akutansi Siswa SMKN 1 Tempel*. Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia. Vol. XIV, No. 1 Tahun 2016.
- Novianti, Ria. 2015. *Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak*. Jurnal Educhild. Vol. 4, No. 1 Tahun 2015.
- Sadiman, Arif S, dkk. 2009. *Media pendidikan*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Siagian, R. 2013. *Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Jurnal Formatif 2(2): 122-131. ISSN:2088-351.
- Suryabrata, S. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Uno, H. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Yudianto, Wisnu dkk. 2014. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*. Journal of Mechanical Engineering Education, Vol. 1, No.2, Tahun 2014.