

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) MELALUI *MICROSOFT MOUSE MISCHIEF* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 TEBAS KABUPATEN SAMBAS

Teguh Agustian¹, Rahayu²

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial

Program Studi Pendidikan Sejarah

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia PontianakJln.

Ampera. No. 88 Pontianak, Telp. (0561) 748219/6589855

Email: teguh26agustian@gmail.com¹, rahayuayu41@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) Melalui *Microsoft Mouse Mischief* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas”. Masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas?”. Penelitian ini bertujuan mengetahui dan mendapatkan informasi serta kejelasan obyektif mengenai pengaruh pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas. Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental design* dengan rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas tahun ajaran 2020/2021 terdiri dari 4 (empat) kelas. Alat pengumpul data yang digunakan adalah tes hasil belajar siswa yang berbentuk pilihan ganda sebanyak 17 soal. Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian ini, maka untuk memperbaiki dan meningkatkan dalam pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief* dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut, Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief* ini bisa digunakan dalam proses pembelajaran, guna memberi variasi dalam proses pembelajaran kepada peserta didik

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT), *Microsoft Mouse Mischief*, Hasil Belajar

Abstract

This research is entitled "The Effect of Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT) Through Microsoft Mouse Mischief on the Learning Outcomes of Class VIII Students of SMP Negeri 2 Tebas Sambas Regency". The problem in this research is "What is the influence of Cooperative Teams Games Tournaments (TGT) learning through Microsoft Mouse Mischief on the Learning Outcomes of Class VIII Students at SMP Negeri 2 Tebas, Sambas Regency?". This research aims to find out and obtain objective information and clarity regarding the influence of Cooperative Teams Games Tournaments (TGT) learning through Microsoft Mouse Mischief on the Learning Outcomes of Class VIII Students at SMP Negeri 2 Tebas, Sambas Regency. The form of research used in this research is pre-experimental design with a One Group Pretest-Posttest Design research design. The population in this study were class VIII students of SMP Negeri 2 Tebas, Sambas Regency, 2020/2021 academic year consisting of 4 (four) classes. The data collection tool used was a student learning outcomes test in the form of multiple choice with 17 questions. Based on the conclusions and implications of the results of this research, to improve and improve Cooperative Teams Games Tournaments (TGT) learning through Microsoft Mouse Mischief, the following suggestions can be put forward. The Teams Games Tournaments (TGT) cooperative learning model through Microsoft Mouse Mischief can be used. in the learning process, in order to provide variation in the learning process to students.

Keywords: Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT), Microsoft Mouse Mischief, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Proses pembelajaran akan berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Sasaran utama dari proses pembelajaran terletak pada proses belajar peserta didik. Menurut Warsah (2020:19) Pembelajaran dimasa Covid-19 sangat berdampak pada aspek pendidikan, Kebijakan yang diambil oleh Indonesia yaitu meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga pendidikan harus mencari cara agar pendidikan tetap berjalan walaupun pada saat pandemi seperti ini. Sesuai dengan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19).

Sistem Pembelajaran yang dilaksanakan melalui secara jaringan internet, karena dimasa pandemi covid-19

kegiatan belajar yang awalnya disekolah maka diganti dengan kegiatan belajar mengajar dari rumah melalui sistem online/daring yang menggunakan berbagai aplikasi sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar bagi siswa dan guru seperti *Google Classroom*, *Whatshaap*, *Zoom*, *Skype* maupun aplikas lain yang memudahkan siswa untuk belajar. walaupun dimasa pandemi covid-19 kegiatan belajar mengajar harus tetap terlaksana dengan semestinya.

Menurut Hamdani (2011: 92) menyatakan bahwa, “Pembelajaran kooperatif model TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.” Aktivitas belajar dengan model *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Adapun yang menjadi keistimewaan dari model pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) adalah adanya unsur permainan akademik yang berupa *games* dan *tournament* dalam pembelajaran yang menimbulkan rasa tanggung jawab siswa untuk memberikan kontribusi yang positif dalam pembelajaran, juga akan tercipta sebuah persaingan antara siswa sehingga menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar yang dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial siswa, serta meningkatkan hasil belajar.

Menurut Purnomo (dalam Romadiastri 2014:41) *Microsoft Mouse Mischief* merupakan suatu program *add-in* dari *Microsoft* yang sifatnya gratis yang memanfaatkan teknologi multipoint. Teknologi multipoint yang dimaksud disini adalah teknologi yang memungkinkan satu buah komputer dapat terkoneksi dengan banyak *mouse*, sehingga akan lebih banyak pengguna yang dapat mengakses satu computer *Microsoft Mouse Mischief* dimanfaatkan

sebagai media evaluasi oleh para guru dalam mengukur seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan.

Menurut Lestari (2013:152) pendidikan IPS di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Oleh karena itu IPS merupakan bagian dari fungsi sekolah untuk memelihara martabat masyarakat melalui penanaman nilai, nilai fokus IPS adalah nilai kemanusiaan dalam suatu kelembagaan (pranata) dan kontribusi baik antar manusia maupun manusia dengan lingkungannya, serta penekanan IPS diarahkan guna membantu siswa mengembangkan kompetensi dan sikap sebagai warga negara yakni bagaimana siswa belajar hidup dalam masyarakat.

Salah satu bagian dari pendidikan IPS adalah pendidikan Sejarah. Pendidikan sejarah merupakan media pendidikan yang paling ampuh untuk memperkenalkan kepada siswa tentang sejarah bangsanya. Melalui pendidikan

sejarah siswa dapat melakukan kajian mengenai apa dan mengapa, bagaimana, serta akibat apa yang timbul dai jawaban masyarakat bangsa dimasa lampau tersebut terhadap tantangan yang mereka hadapi serta dampaknya bagi kehidupan pada masa sesudah peristiwa itu dan masa kini (Lestari, 2013:154).

METODELOGI PENELITIAN

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Mahmud (2011: 106) menyatakan bahwa, “Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang melakukan manipulasi terhadap variable independen (misalnya: *treatment*, stimulus, kondisi-kondisi eksperimental) kemudian mengobservasi pengaruh atau perubahan yang diakibatkan oleh manipulasi sebelumnya. Sejalan dengan Sugiyono (2017: 72) menyatakan bahwa, “Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tentang terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Sehubungan dengan hal tersebut, Sugiyono (2016:108) menyatakan: “Ada empat bentuk penelitian eksperimen antara lain yaitu *pre experimental design, tru experimental design, factorial design, dan quasi experimental design*”. Berdasarkan empat bentuk penelitian diatas, maka bentuk penelitian yang akan peneliti gunakan dalam peneitian ini adalah *Pre-Eksperimental design*. Sugiyono (2017:74) menyebutkan mengapa dikatakan *Pre-Eksperimental design*, “karena desain ini masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable devenden.”.

Sugiyono (2016: 117) berpendapat bahwa: “populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya”. populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas yang terdiri dari kelas yaitu VIII A, VIII B, VIII C dan VIII D yang berjumlah 134 siswa pada semester genap

tahun ajaran 2021/2022. Adapun daftar populasi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah: 1) Teknik Observasi Langsung, 2) Teknik Pengukuran, 3) Teknik dokumentasi, adapun alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah pedoman observasi guru dan siswa, tes hasil belajar yang berupa tes objektif baik *pretest* maupun *posttest*, kamera untuk mengambil gambar ketika proses pembelajaran sebagai dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melaksanakan penelitian diantara berbagai model pembelajaran yang dijadikan alternatif untuk mencapai harapan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* melalui *Microsoft Mouse Mischief*. Oleh karena itu, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief* sebagai aplikasi

untuk melakukan evaluasi yang berupa permainan akademik ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas.

Dilihat dari sebelumnya pada saat pra-observasi kenyataan yang ada pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS bukan hanya dilihat dari siswanya saja namun bagaimana cara belajar yang efektif agar pembelajaran lebih menyenangkan. maka dari itu peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas.

Dalam penelitian ini, dilihat dari hasil observasi siswa bahwa siswa menyimak penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran dengan baik, sungguh-sungguh dan memahami tentang tujuan yang akan dipelajari. Siswa mengerjakan evaluasi sudah terlihat baik,

siswa mengerjakan evaluasi berupa soal-soal yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Hal ini dilakukan untuk melihat dan mengamati seberapa jauh kemampuan yang dimiliki terhadap materi yang dipelajari. Siswa mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru sehingga mereka bisa mengemukakan pendapat, bertanya kepada guru dan menjawab pertanyaan yang dibagikan oleh guru. Kemudian siswa menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dan sangat tertib sehingga mereka juga mendengarkan pesan-pesan yang disampaikan guru dengan serius.

Pada observasi guru untuk siswa dapat dilihat bahwa guru menjelaskan materi pembelajaran dengan memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi kepada siswa, guru menjelaskan rencana kegiatan dengan cara menunjuk salah satu siswa untuk membacakan langkah-langkah pada pembelajaran kooperatif *team games tournament*, guru memberikan bimbingan kepada seluruh siswa dalam melakukan pembelajaran dengan cara mendatangi siswa secara bergiliran, guru memberikan bimbingan

kepada seluruh siswa dalam menarik kesimpulan dengan cara menunjuk salah satu siswa untuk menyebutkan kesimpulan mereka dan bertanya kepada siswa lain apakah siswa lain sudah sama kesimpulannya.

Penelitian yang dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas memiliki tahapan-tahapan yang harus dilalui, seperti mendeskripsikan hasil tes siswa yang berkaitan dengan sub masalah penelitian. Selanjutnya peneliti ingin membahasnya dengan tujuan agar lebih jelas lagi hasil penelitian yang diperoleh tersebut. Sebelum peneliti memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen yaitu kelas VIII C, terlebih dahulu peneliti memberikan *pretest* kepada siswa tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief* pada kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas ?

Rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan

model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief*. Adapun hasil yang diperoleh dari pengolahan data *pretest*, didapat bahwa rata-rata nilai hasil *pretest* sebesar 68,98 yang tergolong kurang dengan standar deviasi 11,60. Dari hasil tersebut bisa dilihat nilai siswa sebelum diberi perlakuan hanya tergolong kurang karena sebelumnya tidak menggunakan model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief* dan penyampaian materi kepada siswa.

Setelah *pretest* dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah memberikan perlakuan dengan menggunakan model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief*. Pembelajaran menggunakan model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief* dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan namun dalam 1 waktu karna diberikan batasan dalam beinteraksi mengingat *pandemi covid-19*. Pada pertemuan

pertama terlebih dahulu peneliti menyampaikan materi kepada siswa, kemudian dilanjutkan dengan kerja kelompok dan *games tournaments*, serta pemberian penghargaan kepada kelompok yang menang.

Diakhir pelajaran, siswa melakukan evaluasi terhadap materi yang telah disampaikan. Pada pertemuan kedua, siswa juga diberikan perlakuan yang sama seperti pada pertemuan yang pertama, namun dengan sub materi yang berbeda. Kemudian, setelah perlakuan selesai diberikan, maka langkah selanjutnya adalah memberikan *posttest*.

2. Bagaimana hasil belajar siswa sesudah menggunakan pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief* pada kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas ?

Rata-rata hasil belajar siswa sesudah diberi perlakuan menggunakan model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief*. Berdasarkan hasil dari pengolahan data diperoleh informasi bahwa rata-rata nilai siswa

meningkat menjadi 77,18 yang tergolong baik dengan standar deviasi 8,54. Dari hasil tersebut bisa dilihat nilai siswa sesudah diberi perlakuan tergolong baik karena sudah menggunakan model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief* dan melalui tahapan penyampaian materi oleh guru dan diskusi kelompok. Maka hasil dari *pretest* dan *posttest* dapat dikatakan nilai yang diperoleh siswa sebelum diberi perlakuan tergolong kurang dan sesudah diberi perlakuan tergolong baik.

3. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas ?

Dari analisis data menggunakan SPSS ver 22.0 dengan menggunakan analisis *Tests of Normality* dengan teknik *Shapiro Wilk* menunjukkan uji normalitas soal *pretest* dan *posttest* tersebut diperoleh signifikansi soal *pretest* 0,16 dan signifikansi soal *posttest* 0,14 apabila signifikansi soal *pretest* dan *posttest* $> 0,05$

berarti data hasil tes (*pretest* dan *posttest*) berdistribusi normal. Apabila *pretest* dan *posttest* $< 0,05$ maka data hasil tes (*pretest* dan *posttest*) tidak berdistribusi normal maka tidak bisa dilanjutkan dapat dilihat dari data diatas bahwa nilai yang dihasilkan diatas 0,05 maka dapat dikatakan data hasil test *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Kemudian untuk analisis uji *Homogenitas* menunjukkan uji homogen soal *pretest* dan *posttest* tersebut diperoleh signifikansi sebesar 0,168. Apabila signifikansi soal *pretest* dan *posttest* $> 0,05$ berarti data hasil tes (*pretest* dan *posttest*) berdistribusi homogen. Apabila *pretest* dan *posttest* $< 0,05$ maka data hasil tes (*pretest* dan *posttest*) tidak homogen maka tidak bisa dilanjutkan. Dilihat dari data diatas bahwa nilai yang dihasilkan $> 0,05$ artinya data tersebut homogen.

Tabel Paired sampel test merupakan tabel utama dari output yang menunjukkan hasil uji yang dilakukan. Hal ini dapat diketahui dari nilai signifikansi (2-tailed) pada tabel. Nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 artinya nilai ($p < 0,005$).

Sehingga hasil test awal dan tes akhir mengalami perubahan yang signifikan (berarti) dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* melalui *Microsoft Mouse Mischief* mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas. Sehingga Ha diterima artinya terdapat Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* melalui *Microsoft Mouse Mischief* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilaksanakan melalui penelitian Eksperimen dengan menggunakan model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief* dapat berpengaruh

terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas. Kesimpulan secara khusus mengenai sub masalah sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief* terhadap hasil belajar siswa pada kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas adalah 68,98 tergolong cukup.
2. Rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief* terhadap hasil belajar siswa pada kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas adalah 77,18 tergolong baik.
3. Terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui *Microsoft Mouse Mischief* terhadap hasil belajar siswa pada kelas VIII SMP Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas. Artinya semakin tepat penggunaan model pembelajaran

kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa yang lebih baik. Sebaliknya apabila penggunaan model pembelajaran tidak tepat dalam proses pembelajaran maka tidak dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto. Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto. Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Pelajar.
- Lestari, Tipuk E. (2013). “Pengaruh Penggunaan Sumber Primer Dalam Pembelajaran IPS/Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kuasi Eksperimen Di MTS Swasta Al-Ikhlas Kuala Mandor B Pontianak)”. *Jurnal Edukasi*, Volume 11, Nomor 2, Tahun 2013
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Romadiastri, Yulia. (2014). “Pembelajaran Interaktif Dengan Mouse Mischief Pada Mata Kuliah Kalkulus Lanjut”. *Jurnal Derivat*. Volume 1, Nomor 2, Tahun 2014.
- Sugiyono. (2016) . *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Warsah, dkk. (2020). “Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Di SMK IT Rabbi Radhiyya Masa Pandemi Covid-19”. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Volume 5, Nomor 2, Tahun 2020.