

Differences In Interest And Student Learning Outcomes With Role Playing And Teams Games Tournament Learning Models

Irda Ayuna Damanik¹, Yahfizham², Tanti Jumaisyaroh Siregar³

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sumatera Utara

Surel : irdadamanik07@gmail.com

Histori Artikel	ABSTRACT
Diterima : 9 Maret 2023	<i>This study aims to determine differences in interest and student learning outcomes with the role playing learning model and team games tournament students of MAN 1 Medan. Based on the results of the data and discussion obtained: 1) There are differences in interest and learning outcomes of students who are taught using the role playing learning model with the team games tournament learning model as evidenced by the analysis of variance test (ANOVA) obtained a value of $F_{count} = 19.213$ and a value in $F_{table} = 3.960$. Which states $F_{count} > F_{table}$. 2) There are differences in the learning interests of students who are taught using the role playing learning model with the team games tournament learning model as evidenced by the analysis of variance test (ANOVA) obtained the value of $F_{count} = 19.213$ and the value on $F_{table} = 4.000$ which states $F_{count} > F_{table}$. 3) There are differences in the learning outcomes of students who are taught using the role playing learning model with the team games tournament learning model as evidenced by the analysis of variance test (ANOVA) obtained a value of $F_{count} = 8.247$ and a value in $F_{table} = 4.000$. Which states $F_{count} > F_{table}$.</i>
Direvisi : 3 April 2023	
Disetujui : 12 April 2023	
Keywords : <i>Interest in Learning; Learning Outcomes; Role Playing; Team Games Tournament.</i>	

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Pendidikan tidak hanya bertindak sebagai alat yang dapat meningkatkan kapasitas kemampuan seorang anak, tetapi juga menjadi alat untuk memenuhi kebutuhan manusia. Pendidikan merupakan seni mengajar, karena dengan mengajarkan ilmu, keterampilan dan pengalaman tertentu, orang melakukan perbuatan yang kreatif mirip dengan karya seni (Kartono, 2007: 23)

Minat belajar merupakan sifat yang penting untuk dimiliki oleh siswa. Hurlock mengatakan bahwa 1) minat mempengaruhi bentuk dan intensitas cita-cita, misalnya orang yang menaruh minat matematika akan bercita-cita menjadi ahli matematika, yang hebat, atau menjadi orang yang ahli dalam bidang matematika, 2) minat dapat berfungsi sebagai pendorong yang kuat, siswa yang berminat pada matematika akan terdorong untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan matematika, 3) prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas minat seseorang, siswa yang berminat pada matematika akan berusaha mendapat nilai yang bagus dalam matematika, 4) minat menimbulkan kepuasan, siswa cenderung mengulang kegiatan yang berhubungan dengan minatnya. (Sukada, 2013: 6)

Hasil belajar atau achievement merupakan realisasi atau pemekaran kecekatan-kecekatan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat di lihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian besar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar. (Syaodih, Sukma, 2009: 102-103)

Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas, peneliti mencoba untuk melakukan observasi proses pembelajaran matematika di MAN 1 Medan. Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan terhadap guru mata pelajaran matematika di sekolah melalui wawancara, beliau menyatakan bahwa masih banyak siswa kelas X MAN 1 Medan yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Peneliti melihat pada pembelajaran matematika, guru hanya memberikan catatan dan menjelaskan materi secara terus menerus tanpa menggunakan model pembelajaran. Pembelajaran di sekolah berpusat pada guru dimana guru menjadi pusat informasi dan siswa hanya mendengarkan informasi. Sedangkan tidak semua siswa mampu menangkap informasi itu karena minat belajar siswa itu berbeda-beda.

Dalam hal ini peneliti memilih dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran Role Playing dan Team Games Tournament (TGT) sebagai model yg tepat untuk membandingkan minat dan hasil belajar matematika siswa. Melalui model pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan solusi dan suasana baru yang menarik sehingga dapat minat dan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan beberapa pemaparan diatas, maka penelitian ini perlu dilakukan, dan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian skripsi dengan judul Perbedaan Minat dan Hasil Belajar siswa dengan Model Pembelajaran Role Playing dan Team Games Tournament (TGT) pada Materi SPLTV Siswa Kelas X MAN 1 Medan.

METODE

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menjawab permasalahan melalui teknik pengukuran yang cermat terhadap variabel-variabel tertentu. Jenis penelitiannya adalah *quasi eksperimen* (eksperimen semu). Sebab kelas yang digunakan telah terbentuk sebelumnya. Penelitian ini akan dilakukan di MAN 1 Medan yang beralamat di Jalan Williem Iskandar No. 7B, Sidorejo, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara. Kegiatan penelitian akan direncanakan pada semester II Tahun Ajaran 2021/2022.

Pada penelitian ini ada dua kelompok pembelajaran yang akan dibandingkan sebagai subjek penelitian yaitu kelompok pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan kelompok pembelajaran model *Team Games Tournament* pada mata pelajaran matematika. Kedua kelompok tersebut dijadikan sebagai kelompok eksperimen. Kedua kelompok ini diberi materi pembelajaran yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian quasi eksperimen mengenai perbedaan minat belajar dan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *team games tournament* pada materi SPLTV di kelas X MAN 1 Medan. Ditinjau dari angket minat belajar siswa dan tes hasil belajar siswa yang menghasilkan skor rata-rata nilai hitung yang berbeda-beda, berdasarkan temuan-temuan analisis sebelumnya, hipotesis dijelaskan sebagai berikut:

1. Temuan hipotesis pertama memberikan kesimpulan bahwa: **terdapat perbedaan** minat belajar dan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *team games tournament* pada materi SPLTV di kelas X MAN 1 Medan. Secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa minat dan hasil belajar siswa yang

diajar menggunakan model pembelajaran *team games tournament* **lebih baik** dari pada siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan David P. Johnson W Johnson dan Frank P Johnson (2012: 482) pada umumnya belajar kelompok terdiri dari beberapa latar belakang, keterampilan, dan ketertarikan yang berebeda-beda, yaitu:

- a) Peserta didik terbuka pikirannya terhadap bermacam-macam ide, banyaknya sudut pandang, dan cara ,memecahkan masalah yang berbeda-beda.
- b) Peserta didik menghasilkan lebih banyak ketidakseimbangan kognitif yang menstimulasi belajar, kreativitas dan perkembangan kognitif dan sosial.
- c) Peserta didik terlibat dalam pemikiran yang lebih terperinci, member dan menerima lebih banyak penjelasan, dan terlibat dalam seringnya menggunakan perspektif dalam mendiskusikan materi, meningkatkan pemahaman yang mendalam, kualitas saran, dan ketepatan ingatan jangka panjang.

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah untuk di pelajari. (Slameto, 2010: 57)

2. Temuan hipotesis kedua memberikan kesimpulan bahwa: **terdapat perbedaan** minat belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *team games tournament*. Secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *team games tournament* **lebih baik** dari pada menggunakan model pembelajaran *role playing* pada materi SPLTV di kelas X MAN 1 Medan.

Menurut Slavin “pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran pembelajaran yang dilakukan secara kelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok, sebagai wadah siswa bekerja sama dan memecahkan masalah, akan memberikan kesempatan peserta didik menjadi narasumber bagi teman lain. Jadi pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa dan akan meningkatkan minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran”. Salah satu tipe kooperatif yaitu model pembelajaran *team games tournament*. Penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. (Fathurrohman, 2017: 55)

Data yang diperoleh dari hasil angket minat belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Role Playing* dapat diuraikan sebagai berikut: nilai rata-rata hitung (\bar{x}) sebesar 74,25; variansi = 87,565778947; standar deviasi (SD) = 9,357659401; nilai maksimum = 95; nilai minimum = 60 dengan rentangan nilai (range) = 35. Sedangkan data yang diperoleh dari hasil angket minat belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *team games tournament* dapat diuraikan sebagai berikut: nilai rata-rata hitung (\bar{x}) sebesar 76; variansi = 83,15789474 ;standar deviasi (SD) = 9,119095061; nilai maksimum = 90; nilai minimum = 60 dengan rentangan nilai (range) = 30.

Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* diperoleh bahwa: jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori Sangat kurang tidak ada atau sebesar 0%, yang memiliki nilai kategori Kurang sebanyak 5 orang atau sebesar 25%, yang memiliki nilai kategori Cukup sebanyak 7 orang atau sebesar 35%, yang memiliki nilai kategori Baik sebanyak 6 orang atau sebesar 30%, yang memiliki nilai kategori Sangat baik sebanyak 2 orang atau sebesar 10%. Sedangkan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* diperoleh bahwa: jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori Sangat kurang tidak ada atau sebesar 0%, yang memiliki nilai kategori Kurang sebanyak 4 orang atau sebesar

20%, yang memiliki nilai kategori Cukup sebanyak 9 orang atau sebesar 45%, yang memiliki nilai kategori Baik sebanyak 2 orang atau sebesar 10%, yang memiliki nilai kategori Sangat baik sebanyak 5 orang atau sebesar 25%.

Uji persyaratan analisis

sebelum melaksanakan uji hipotesis untuk dapat mengambil kesimpulan dari hasil penelitian, maka terlebih dahulu akan dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas

Salah satu teknik analisis dalam uji normalitas adalah teknik analisis *Liliefors*, yaitu suatu teknik analisis uji persyaratan sebelum dilakukannya uji hipotesis. Berdasarkan sampel yang digunakan maka diuji H_0 bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal dan H_a bahwa populasi berdistribusi tidak normal.

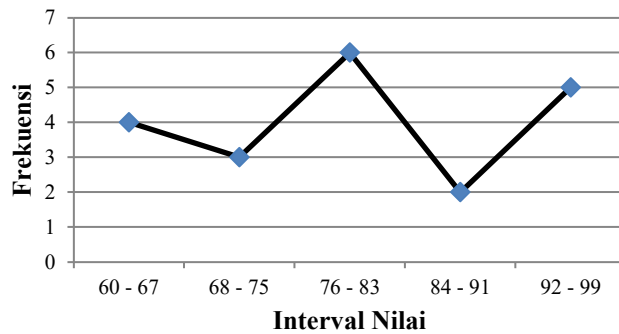
No	N	Data	Kelas	L_{Hitung}	L_{Tabel}	Keterangan
1	20	Post Test	Eksperimen I	0,153	0,198	Normal
2	20	Post Test	Eksperimen II	0,156		Normal

Tabel 1. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas untuk sampel pada minat belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* diperoleh nilai $L_{hitung}=0,153$ dengan nilai $L_{tabel} = 0,198$. Karena nilai $L_{hitung}<L_{tabel}$ yaitu $0,153<0,198$ maka dapat disimpulkan H_0 diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa sampel pada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas untuk sampel pada hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* diperoleh nilai $L_{hitung}= 0,156$ dengan nilai $L_{tabel} = 0,198$. Karena nilai $L_{hitung}<L_{tabel}$ yaitu $0,156<0,198$ maka dapat disimpulkan H_0 diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa sampel pada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berasal dari populasi yang berdistribusi normal.



Gambar 1. Mengerjakan soal tes dan angket



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Siswa Model Pembelajaran Team Games Tournament

Data yang diperoleh dari hasil tes hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *team games tournament* dapat diuraikan sebagai berikut: nilai rata-rata hitung (\bar{x}) sebesar 77; varians = 114,2105263; standar deviasi (SD) = 10,6869325; nilai maksimum = 95; nilai minimum = 60 dengan rentang nilai (range) = 35.

Uji homogenitas

Pengujian homogenitas varians populasi yang berdistribusi normal dilakukan dengan perbandingan varians. Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa setiap kelompok sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians homogen. Dengan $L_{Hitung} = 5.146$ dan $L_{Tabel} = 7.815$. Dapat disimpulkan bahwa semua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen karena $f_{hitung} < f_{tabel}$.

Uji hipotesis

1. Hipotesis Pertama

Hasil analisis uji F yang terdapat pada rangkuman hasil ANAVA di atas, diperoleh nilai $F_{hitung} = 19,213$ dan nilai pada F_{tabel} pada taraf ($\alpha = 0,05$) = 3,960. Selanjutnya dengan membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} untuk menentukan kriteria penerimaan dan penolakan H_0 , diketahui bahwa nilai koefisien $F_{hitung} > F_{tabel}$ hal ini berarti menolak H_0 dan menerima H_a . Berdasarkan hasil pembuktian hipotesis pertama ini memberikan temuan bahwa: Terdapat perbedaan minat dan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *team games tournament*.

2. Hipotesis Kedua

Hasil analisis uji F, diperoleh nilai $F_{hitung} = 19,213$ dan nilai pada F_{tabel} pada taraf ($\alpha = 0,05$) = 4,000. Selanjutnya dengan membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} untuk menentukan kriteria penerimaan dan penolakan H_0 . Diketahui bahwa nilai koefisien $F_{hitung} > F_{tabel}$ hal ini berarti menolak H_0 dan menerima H_a . Berdasarkan hasil pembuktian hipotesis kedua ini memberikan temuan bahwa: Terdapat perbedaan minat belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *team games tournament*.

3. Hipotesis Ketiga

Hasil analisis uji F, diperoleh nilai $F_{hitung} = 8,247$ dan nilai pada F_{tabel} pada taraf ($\alpha = 0,05$) = 4,000. Selanjutnya dengan membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} untuk menentukan kriteria penerimaan dan penolakan H_0 . Diketahui bahwa nilai koefisien $F_{hitung} > F_{tabel}$ hal ini berarti menolak H_0 dan menerima H_a . Berdasarkan hasil pembuktian hipotesis ketiga ini memberikan temuan bahwa: Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *team games tournament*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh selama penelitian, peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan minat dan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan model pembelajaran *team games tournament* dibuktikan dengan ujian analisis varians (ANOVA) diperoleh nilai $F_{hitung} = 19,213$ dan nilai pada $F_{tabel} = 3,960$. Yang menyatakan $F_{hitung} > F_{tabel}$
2. Terdapat perbedaan minat belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan model pembelajaran *team games tournament* dibuktikan dengan uji analisis varians (ANOVA) diperoleh nilai $F_{hitung} = 19,213$ dan nilai pada $F_{tabel} = 4,000$ yang menyatakan $F_{hitung} > F_{tabel}$
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan model pembelajaran *team games tournament* dibuktikan dengan uji analisis varians (ANOVA) diperoleh nilai $F_{hitung} = 8,247$ dan nilai pada $F_{tabel} = 4,000$. Yang menyatakan $F_{hitung} > F_{tabel}$.

DAFTAR PUSTAKA

- Jaya, Indra . 2018. Penerapan Statistik Untuk Pendidikan. Medan: Perdana Publishing.
- Jihad, Asep, Abdul Haris. 2013. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Johnson, David W, Johnson, R. T dan Holubec, E.J. 2012. Collaborative Learning. Bandung: Nusa Media.
- Kartono, Kartini. 2007. Psikologi Anak. Edisi Revisi. Bandung : Alumni.
- Maisaroh, S. 2011. Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Teams Games Turnament. Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan, 2011:6(2): 150-159
- Nasution, Azlina Rosa. 2017. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Problem Posing Pada Pokok Bahasan Bangun Datar Di Kelas VII MTs Laboratorium UIN SU Medan T.A 2016/2017. Skripsi UIN Sumatera Utara.
- Priansa, Doni Juni. 2015. Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto, Ngalm. 2011. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rachmawati, Tutik, Daryanto. Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik. Yogyakarta: Gava Media.
- Rofiqah, Tamamah, Sunaini. "Hubungan Antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar pada Siswa Kelas X SMA Integral Hidayatullah Batam". Jurnal Kopasta, 4(1), (2017), 41-46.
- Rusman. 2011. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sidik, T. I, Mohammad Masykuri, Bakti Mulyani. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dilengkapi Adobe Flash Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Siswa Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), 2016:5(1): 41-45.
- Silberman, Melvin L. 2010. Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slavin. 2005. Cooperative Learning. London: Allyn and Bacon.
- Soedjadi. 2000. Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan.