

Penggunaan Media *Spinning Science* dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa

Verafigiyanti¹, Yuni Arfiani², M. Aji Fatkhrrohman³

¹ Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pancasakti Tegal, Jl Halmahera KM 1, Kota Tegal 52121, Indonesia
Email: verafigiyanti@upstegal.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini ialah (1) Mengetahui perbedaan minat belajar siswa antara model pembelajaran TGT dengan media *Spinning Science* dengan media kuis dengan model pembelajaran TGT dan (2) Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara model pembelajaran TGT dengan media *Spinning Science* dengan media kuis dengan model pembelajaran TGT. Jenis penelitian ini yaitu penelitian eksperimen, dengan *quasi experimental design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 19 Tegal. Sampel pada penelitian ini adalah siswa di kelas VII A dan VII C. Kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yaitu dengan *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan minat belajar anantara siswa yang menggunakan media *Spinning Science* dengan model pembelajar TGT sebesar 79% masuk dalam kriteria tinggi dengan siswa yang menggunakan media kuis dengan model pembelajaran TGT sebesar 73% masuk dalam kriteria sedang. Dikuatkan lagi dengan hasil uji *independent sanple t-test* dengan nilai sig 0,01 0< 0,05. (2) terdapat perbedaan hasil belajar anantara siswa yang menggunakan media *Spinning Science* dengan model pembelajar TGT sebesar dan siswa yang menggunakan media kuis dengan model pembelajaran TGT menghasilkan nilai sig pada uji *independent sample t-test* sebesar 0,00 atau lebih kecil dari 0,05.

Kata kunci: *Spinning Science*; TGT (*Teams Game Tournament*); Minat dan Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Proses penyampaian materi atau informasi yang dimana di dalamnya terjadi interaksi antara siswa dan guru serta terdapat hubungan timbal balik untuk mencapai tujuan pembelajaran disebut dengan pembelajaran (Faradila & Aimah, 2018). Pembelajaran dapat dikatakan baik apabila siswa menjadi pusat dan berperan secara aktif selama proses pembelajaran. IPA sebagai produk, proses dan sikap merupakan tiga hakikat pembelajaran IPA yang ada di sekolah. Bukan hanya menjelaskan tentang penguasaan fakta, konsep dan prinsip tentang alam, pembelajaran IPA juga menjelaskan mengenai bagaimana *problem solving*, kemampuan berpikir kritis dan objektif, membuat kesimpulan, bekerja sama serta menghormati pendapat orang lain (Samatowa, 2006). Hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam proses pembelajaran IPA yaitu aktivitas atau kegiatan dari siswanya.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang sudah dilakukan di salah satu SMP Negeri di Kota Tegal dengan guru-guru IPA, diperoleh bahwa guru IPA di SMP tersebut masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan juga belum ada penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan. Pada pembelajaran konvensional guru yang menjadi pusat pembelajaran sehingga siswa kehilangan kesempatan untuk berinteraksi dan juga berperan aktif. Hal tersebut yang menjadi penyebab proses pembelajaran yang kurang efektif dan terkadang tujuan pembelajaran kurang tercapai dengan maksimal. Maka dari itu, inovasi dalam melakukan pembelajaran perlu dilakukan guru supaya pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

Penggunaan model pembelajaran merupakan alternatif cara untuk membuat proses pembelajaran yang lebih baik sehingga bisa membantu siswa untuk lebih aktif. Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang sumber belajarnya bukan hanya guru dan sumber belajar lainnya akan tetapi juga bersumber pada teman sebaya. Hal utama pada model pembelajaran kooperatif yaitu adanya kelompok-kelompok. Kerja sama setiap anggota

kelompok dan sikap saling membantu diperlukan untuk membantu mempelajari materi yang dipelajari (Megawati & Sari, 2012).

Model pembelajaran TGT atau *Team Games Tournament* termasuk bagian dari model pembelajaran kooperatif, dimana pembelajaran ini memusatkan pembelajaran pada siswa. Dalam model pembelajaran ini siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan struktur kelompok yang heterogen. Dengan digunakannya model pembelajaran TGT ini diharapkan siswa tidak mengalami kejenuhan dan lebih semangat lagi dalam mengikuti proses belajar mengajar (Hikmah et al , 2018). Penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) lebih baik digunakan daripada model pembelajaran konvensional (Panggabean, 2021).

Model pembelajaran TGT memiliki beberapa kelemahan yaitu terkadang terdapat hanya beberapa siswa saja yang aktif dalam kelompok dan memakan banyak waktu (Aulyawati, 2016). Salah satu solusinya yaitu dengan penggunaan media, media pembelajaran yang dipakai di penelitian ini yaitu *Spinning Science*. Dengan menggunakan media pembelajaran *Spinning Science* semua siswa dapat menjadi lebih aktif karena tertarik dengan medianya dan juga penggunaan media *Spinning Science* mampu membuat siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media *Spinning Science* juga tidak banyak memakan waktu karena guru tidak perlu menerangkan materi terlalu banyak kepada siswa.

Menurut Supardi (2010) tujuan dari bermain di dalam kelas yaitu untuk menghilangkan kebosanan, perasaan mengantuk, dan kejenuhan siswa saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya penggunaan media yang memiliki sistem permainan diharapkan bisa menjadikan kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung dan lebih menarik. Penggunaan media *Spinning Science* yang

dikombinasikan dengan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) ini diharapkan juga mampu membuat peningkatan terhadap minat dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 19 Tegal. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini berjenis Eksperimen Kuasi (*Quasi Eksperimental*) dengan desain *pretest-posttest* yang tak ekuivalen. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII tahun ajaran 2021/2022. Sampel yang digunakan yaitu dua kelas yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol, perolehan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Indikator minat yang akan diteliti menurut Slameto (2010) antara lain : ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, teknik kuesioner atau angket, dan teknik dokumentasi. Data yang diperoleh berupa nilai *Pretest-Posttest* dan hasil jawaban angket minat siswa terhadap penggunaan media *Spinning Science* dengan model TGT.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis minat belajar siswa

Perbedaan minat belajar antara siswa yang diberi perlakuan penggunaan media *Spinning Science* dengan model pembelajaran TGT dan penggunaan media kuis menggunakan dengan model pembelajaran TGT dapat diketahui dengan cara dibandingkan hasil angket minat keduanya. Persentase minat belajar siswa dihitung dengan menggunakan perhitungan *skala likert* dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase respon siswa

f : Banyaknya siswa yang menjawab suatu pilihan

n : Jumlah siswa yang memberi tanggapan (responden)

Dengan Kriteria persentase minat belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel 3.16.

Tabel 1 Kriteria Persentase Minat Belajar Siswa

Persentase	Kriteria
76-100%	Tinggi
56- 75,9%	Sedang
0-55,9%	Rendah

(Arikunto, 2010)

Tabel 2 Hasil analisis persentase rata-rata angket minat siswa

Indikator	Rata- Rata (%)	
	Eksperimen	Kontrol
Ketertarikan untuk belajar	78%	75%
Perhatian dalam belajar	80%	73%
Motivasi belajar	79%	73%
Pengetahuan	79%	72%
Rata – Rata	79%	73%

Berdasarkan tabel 1 minat belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol dengan nilai rata-rata sebesar 79% masuk kedalam kriteria tinggi sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 73% yang masuk kedalam kriteria sedang.

Hasil analisis angket minat belajar dikuatkan kembali dengan uji *independent sample t-test* dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut

Tabel 3 Uji *Independent Sample T-Test* Minat Belajar Siswa

	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Minat belajar	,338	,563	2,656	62	,010

Berdasarkan tabel 3 hasil uji hipotesis *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) yang diperoleh yaitu $0,010 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa.

2. Analisis hasil belajar siswa

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan uji *independent sample t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 22. Penggunaan uji *independent sample t-test* bertujuan untuk mengetahui rata-rata peningkatan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media *Spinning Science* dengan model pembelajaran TGT (eksperimen) dan kelas yang menggunakan media kuis dengan model pembelajaran TGT (kontrol). Penggunaan uji *independent sample t-test* memiliki syarat yaitu data harus berdistribusi normal dan homogenitas. Hasil uji normalitas dan homogenitas dapat dilihat pada tabel 4 dan 5.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen Dan Kontrol

	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Statistic</i>	,141	,144	,153	,138
<i>Df</i>	32	32	32	32
<i>Sig.</i>	,107	,089	,054	,126

Berdasarkan tabel 4 hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai sig yang diperoleh *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen kontrol menunjukkan nilai sig > 0,05 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,188	1	62	,144

Berdasarkan tabel 5 hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kontrol menunjukan bahwa nilai sig 0,144 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

Selanjutnya data di uji dengan uji *independent sample t-test* yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 6.

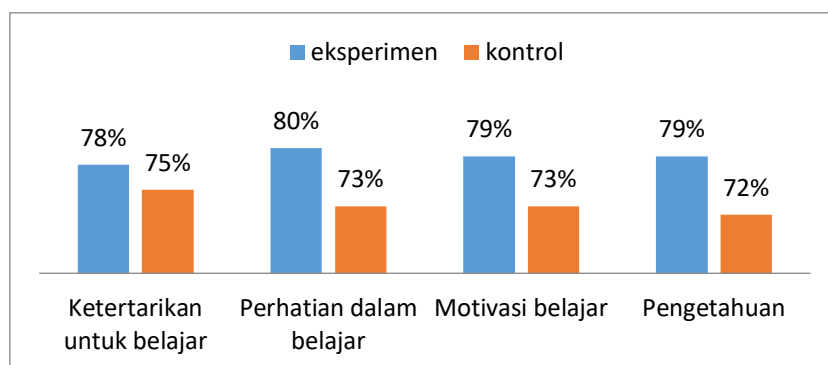
Tabel 6 Hasil Uji Hipotesis *Independent Sample T-Test*

	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Hasil belajar	2,188	,144	4,082	62	,000

Berdasarkan tabel 6 hasil uji hipotesis *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai sig yang diperoleh yaitu $0,000 < 0,05$. Berdasarkan nilai signifikansi tersebut disimpulkan bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikan atau nyata antara rata – rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol.

1. Perbedaan minat belajar

Hasil perhitungan persentase perbedaan minat belajar siswa dapat dilihat pada gambar 1 berikut.

**Gambar 1 Diagram Perbedaan Persentase Angket Minat Belajar Siswa**

Berdasarkan hasil analisis data angket minat belajar diatas pada setiap indikatornya maka diperoleh, pertama yaitu pada indikator ketertarikan untuk belajar pada kelas eksperimen memiliki hasil persentase yaitu 78% dengan kriteria tinggi, sedangkan pada kelas kontrol memiliki persentase 75% dengan kriteria sedang. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa pada kelas yang menggunakan media *Spinning Science* dengan model pembelajaran TGT (eksperimen) memiliki ketertarikan yang lebih tinggi.

Indikator kedua yaitu perhatian dalam belajar dalam indikator ini kelas eksperimen memiliki persentase 80% dengan kriteria tinggi sedangkan kelas kontrol memiliki persentase 73% dengan kriteria sedang. Indikator ketiga yaitu motivasi belajar. Pada kelas eksperimen persentase yang dihasilkan adalah 79% dengan kriteria tinggi sedangkan pada kelas kontrol persentase yang dihasilkan 73% dengan kriteria sedang. Indikator ke empat adalah pengetahuan. Persentase yang dihasilkan kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi yaitu 79% dengan kriteria tinggi sedangkan pada kelas kontrol 72% dengan kriteria sedang.

Berdasarkan hasil persentase minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan rata – rata yaitu 79% dengan kriteria tinggi dan 73% dengan kriteria sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan penggunaan media *Spinning Science* dengan model pembelajaran TGT dengan kelas kontrol yang diberi perlakuan media kuis dengan model pembelajaran TGT. Pada kelas eksperimen memiliki rata-rata minat belajar yang lebih tinggi dikarenakan adanya penggunaan media pembelajaran *Spinning Science*, dimana media pembelajaran *Spinning Science* ini memiliki dasar media permainan. Menurut pendapat Sadiman (2011) permainan memiliki beberapa kelebihan yaitu; 1) permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, 2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, 3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, umpan balik yang secepatnya atas apa yang dilakukan akan memungkinkan proses belajar yang lebih efektif, 4) permainan bersifat luwes, 5) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak oleh guru. Perbedaan minat belajar siswa diperkuat dengan penggunaan analisis uji *independent sample t-test* yang memperoleh hasil sig sebesar 0,010 dimana nilai sig tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,010 < 0,05$) sehingga H_a diterima dan H_o ditolak atau dapat disimpulkan terdapat perbedaan minat belajar antara siswa yang menggunakan media *Spinning Science* dengan model pembelajaran TGT (eksperimen) dengan

siswa yang menggunakan media kuis dengan model pembelajaran TGT (kontrol). Media pembelajaran dengan sistem permainan layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dengan belajar sembari bermain mampu membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi siswa karena tidak membosankan selama proses belajar, siswa bisa menjadi lebih aktif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran (Siskawati, Pargito, & Pujiati, 2016).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa (1) Terdapat perbedaan minat belajar siswa antara kelas yang menggunakan media *Spinning Science* dengan model pembelajaran TGT dan kelas yang menggunakan media kuis dengan model pembelajaran TGT. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan minat belajar siswa yang menggunakan media *Spinning Science* dengan model pembelajaran TGT sebesar 79% dan masuk dalam kategori tinggi, sedangkan pada kelas yang menggunakan media kuis dengan model pembelajaran TGT sebesar 73% dan masuk dalam kategori sedang. Kemudian diperkuat dengan hasil uji *independent sample t-test* yang menghasilkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,010 yaitu lebih kecil dari 0,05 sehingga H_a diterima. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media *Spinning Science* dengan model pembelajaran TGT dan kelas yang menggunakan media kuis dengan model pembelajaran TGT. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji *independent sample t-test* yang menghasilkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 yaitu lebih kecil dari 0,05 sehingga H_a diterima.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Allah SWT karena-Nya saya bisa berada sampai disini. Kemudian kedua orang tua, kakak, dan saudara-saudaraku yang telah memberikan dukungannya. Terimakasih kepada dosen pembimbing saya, ibu Yuni Arfiani, M.Pd dan Bapak M. Aji Fatkhurrohman, M.Pd yang telah membimbing saya dan sekaligus memberikan ilmu yang bermanfaat. Seluruh dosen pendidikan IPA yang selalu memberikan

semangat. Dan terakhir untuk sahabatku tercinta septi serta tim hore ROMUSA girls yang selalu memberikan bantuannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulyawati, R. A. (2016). *Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa*. 4(3).
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang*. 1(2005).
- Hikmah, Msy, Yenny Anwar, dan R. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA UNGGUL NEGERI 8 PALEMBANG*. 5.
- Megawati, Y. D. N., & Sari, A. R. (2012). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Ips 1 SMA Negeri 1 Banjarnegara Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1).
- Panggabean, J. H. (2021). The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Method on Outcomes Learning and Conceptual Knowledge in Physics Science The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Method on Outcomes Learning and Conceptual Knowledge in Physics Science. *Journal of Physics: Conference Series*, 1(1).
- Sadiman, S. dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali pers.
- Samatowa, U. (2006). *Bagaimana membelajarkan IPA di sekolah dasar*. PT Pustaka Indonesia Press.
- Siskawati, M., Pargito, & Pujiati. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa*. 4(1).
- Supardi, S. (2010). *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.