



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENGATASI KEJENUHAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

**Milka Ekklesia Simanjuntak**

*Universitas Negeri Medan*

*milkaeklesia04@gmail.com*

**Info Artikel :**

Diterima : 3 November 2022

Disetujui : 15 November 2022

Dipublikasikan : 25 November 2022

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) tingkat kejenuhan belajar matematika siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Tebing Tinggi; (2) pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Quasi-Experimental dengan desain Pretest-Posttest Control Group. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa XI IPA SMA Negeri 1 Tebing Tinggi. Peneliti memilih kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan cluster random sampling. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kejenuhan belajar matematika siswa berupa angket. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Nilai rata-rata kejenuhan belajar matematika siswa sebelum diberi perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol berturut-turut adalah 55,40 dan 53,41, dimana tingkat kejenuhan belajar matematika siswa sebelum diberi perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada dikategori sedang. (2) Nilai rata-rata kejenuhan belajar matematika siswa setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol berturut-turut adalah 40,95 dan 49,73, dimana  $t_{hitung} = -3,704 < -t_{tabel} = -1,667$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa.

**Kata Kunci :**  
Kejenuhan belajar, matematika, model pembelajaran, kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

**ABSTRACT**

*This study aimed to determine: (1) the level of saturation in learning mathematics in class XI IPA SMA Negeri 1 Tebing Tinggi; (2) the effect of the cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) to overcome student's saturation in learning mathematics. The research design was Quasi-Experimental with a Pretest-Posttest Control Group design. The population of this study was all students in class XI IPA of SMA Negeri 1 Tebing Tinggi. Reasearcher chose the experiment and control class by using random cluster sampling technique The instrument used to collect data on students' mathematics learning saturation was in the form of a questionnaire. The data analysis technique used was an independent sample t-test. The results showed that (1) the average value of students' mathematics learning saturation before being treated in the experimental and control classes was 55.40 and 53.41, respectively, where the students' mathematics learning saturation level before being treated in the experimental class and control class was in the medium category. (2) The average of students' mathematics learning saturation after intervention in the experimental and control classes was 40.95 and 49.73, respectively, where  $t_{count} = -3,704 < -t_{table} = -1,667$  then it can be concluded there is an effect of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) to overcome student's saturation in learning mathematics.*

**Keywords :**  
learning saturation, mathematics, learning model, cooperative type *Teams Games Tournament* (TGT).

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan setiap orang, artinya setiap orang berhak mendapatkan pendidikan dan selalu berkembang dalam pendidikan (Darmadi, 2019: 58). Pendidikan selalu berkaitan dengan proses pembelajaran. Suardi (2018: 7) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta

didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar agar terjadi proses perolehan pengetahuan, ilmu, penguasaan tabiat dan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri peserta didik.

Pada maret 2020, pemerintah mengumumkan munculnya kasus pertama *Coronavirus Disease* 2019 (COVID-19) di Indonesia. Handarini & Siti (2020 : 497) menyatakan bahwa salah satu dampak yang dialami oleh pendidikan di Indonesia karena kasus ini yaitu metode pembelajaran secara mendadak harus berubah dari tatap muka menjadi pembelajaran *online* atau daring. Perubahan sistem pembelajaran secara mendadak ini tentunya membawa kesulitan tersendiri bagi siswa. Terbukti pada akhir april 2020, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menerima kurang lebih 246 laporan pengaduan terkait kesulitan siswa dalam menghadapi pembelajaran jarak jauh dalam jaringan, seperti tugas yang diberikan oleh guru terlalu banyak, pembelajaran bersifat satu arah, pemberlakuan jam pembelajaran yang sama seperti pembelajaran tatap muka, hingga keterbatasan kuota internet, dan perangkat untuk mengikuti pembelajaran daring (Mulyana et al., 2020 : 3). Banyaknya tuntutan yang harus dialami siswa selama pembelajaran daring dapat membuat siswa mengalami kejenuhan belajar.

Hakim (2000 : 62) menyatakan bahwa kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental seseorang ketika mengalami rasa lelah dan bosan yang berlebihan sehingga menyebabkan timbulnya rasa lesu, enggan, tidak bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar. Tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran daring selama pandemi membuat siswa berada di titik jenuh. Hal ini ditegaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Kurnia (2021) dengan judul “Dinamika Gejala Kejenuhan Belajar Siswa Pada Proses Belajar Online Faktor Faktor Yang Melatarbelakangi Dan Implikasinya Pada Layanan Bimbingan Keluarga (Penelitian terhadap siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Bandung Tahun Pelajaran 2020/2021)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran online siswa merasa memiliki tugas lebih banyak dibanding pembelajaran secara tatap muka sehingga beban pekerjaan atau beban belajar yang dirasakan siswa lebih banyak dan sulit, selain itu siswa merasa adanya tuntutan waktu yang membuatnya harus menyelesaikan tugas tepat waktu dan yang paling penting siswa tidak memiliki dukungan sosial.

Kejenuhan dapat terjadi pada berbagai macam aspek dan mata pelajaran yang dipelajari siswa, seperti halnya pada pelajaran matematika. Menurut Kristanto (2017 : 315) pembelajaran matematika dapat menimbulkan kejenuhan, jika metode atau cara belajar tidak bervariasi, suasana belajar yang tidak berubah-ubah, belajar hanya di lokasi yang sama, kurang aktivitas rekreasi atau hiburan, adanya ketegangan mental, berlarut-larut pada saat belajar matematika dan didukung dengan pemberian tugas-tugas yang berlebihan. Kristanto (2017 : 315) juga mengatakan bahwa munculnya kejenuhan belajar ditandai dengan adanya semangat belajar yang rendah dan prestasi belajar yang menurun, di mana siswa dengan kejenuhan belajar yang rendah cenderung mendapatkan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengalami kejenuhan belajar yang tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama beberapa siswa SMA Negeri 1 Tebing Tinggi pada tanggal 8 November 2021, siswa mengatakan bahwa mereka merasa bosan atau jenuh belajar matematika selama daring dikarenakan kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga beberapa kali siswa tidak menyelesaikan tugas matematika yang diberi oleh guru karena tidak paham dan merasa tidak mampu untuk mengerjakannya. Selain itu, siswa mengatakan bahwa terkadang guru hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan materi lewat zoom sehingga siswa tidak memahami tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini tentunya akan berdampak pada diri siswa, dimana siswa menjadi tidak produktif dalam belajar dan potensi yang dimiliki oleh siswa akan terhambat. Oleh sebab itu, hal ini tentunya menjadi tantangan bagi guru untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa agar siswa tidak merasa jenuh dalam belajar matematika yang sering

dianggap sulit oleh siswa agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai.

Berangkat dari permasalahan tersebut, kurangnya efektivitas dalam pembelajaran daring mengharuskan diadakannya kembali pembelajaran tatap muka. Melihat kondisi pandemi COVID-19 yang saat ini sudah cukup menurun dan tidak ramai diperbincangkan, maka beberapa sekolah khususnya SMA Negeri 1 Tebing Tinggi sudah mulai pembelajaran tatap muka dengan intensitas pertemuan yang tidak terlalu lama. Dengan diberlakukan pembelajaran tatap muka ini, guru dapat menerapkan model pembelajaran yang dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Perlunya inovasi pembelajaran merupakan suatu yang penting dan harus dimiliki oleh guru supaya pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna. Menurut Sutopo (2019 : 25) model pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran matematika untuk memacu semangat/motivasi belajar siswa sehingga kejenuhan belajar juga dapat teratasi adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Sujana & Paed (2020 : 110) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) atau pertandingan merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Robert Slavin. Model ini adalah salah satu model pembelajaran di mana setiap siswa pada suatu kelompok berkompetisi atau berlomba dengan kelompok lainnya. Tukiran et al. (2017 :72) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam berpendapat, menambah motivasi belajar siswa, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru, dan kerjasama antara siswa dengan siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sehingga, model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif untuk mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (Quasi-Experimental) yang bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya akibat dari pembelajaran yang diterapkan pada setiap subjek yaitu siswa. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Pretest-Posttest Control Group yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan angket kejenuhan belajar matematika. Kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini diturunkan berdasarkan aspek-aspek kejenuhan belajar menurut Maslach Burnout Inventory- Student Survey (MBI-SS), yaitu (1) Keletihan (Exhaustion); (2) Depersonalisasi (cynism) dan (3) Menurunnya keyakinan akademik (reduced academic efficacy). Untuk mengukur variabel yang diteliti, maka peneliti menggunakan skala pengukuran yaitu skala likert dengan empat alternative jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Deskripsi Hasil Penelitian

#### a. Deskripsi Data Kejenuhan Belajar Matematika Siswa Sebelum Diberi Perlakuan (*Pretest*)

Data kejenuhan belajar matematika siswa sebelum diberi perlakuan diukur melalui angket kejenuhan belajar matematika yang terdiri dari 36 butir item pernyataan dengan skala likert yang terdiri dari 4 pilihan jawaban, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Secara ringkas hasil pretest kedua kelas diperlihatkan pada Tabel 1.

**Tabel 1 Data Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Analisis Deskripsi	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai Minimum	31,94	33,33
Nilai Maksimum	74,31	69,44
Nilai Rata-Rata	55,40	53,41
Standar Deviasi	9,55	9,12
Varians	91,14	83,15

Data kejenuhan belajar matematika siswa berdasarkan indikator kejenuhan belajar matematika pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2 Pencapaian Indikator Kejenuhan Belajar Matematika Siswa Sebelum Diberi Perlakuan**

No	Aspek-Aspek	Indikator	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Keletihan ( <i>exhaustion</i> )	1. Kelelahan fisik saat belajar matematika	56,25%	53,29%
		2. Kelelahan emosional saat belajar matematika	63,02%	60,41%
		3. Kelelahan mental saat belajar matematika	59,58%	66,38%
2	Depersonalisasi ( <i>Cynism</i> )	1. Acuh tidak acuh terhadap pembelajaran	52,43%	51,73%
		2. Tidak peduli dengan keadaan lingkungan belajar	48,88%	46,94%
3	Menurunnya keyakinan akademik ( <i>reduced academic efficacy</i> )	1. Menurunnya kompetensi motivasi dan produktivitas dalam belajar matematika	49,10%	47,91%
		2. Merasa tidak puas pada pekerjaan dan hasil yang dicapai oleh diri sendiri	63,33%	59,44%

Berdasarkan Tabel 2, pencapaian indikator kejenuhan belajar matematika siswa lebih tinggi di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Ini artinya kejenuhan belajar matematika siswa sebelum diberi perlakuan lebih banyak dialami oleh siswa di kelas eksperimen.

Selanjutnya, data nilai kejenuhan belajar matematika siswa dapat dikategorikan menjadi tinggi, sedang dan rendah yang dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3 Kategorisasi *Pretest* Kejenuhan Belajar Matematika Siswa**

Rentang Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
$X > 75$	Tinggi	0	0	0	0
$50 \leq X < 75$	Sedang	27	75%	21	58%
$X < 50$	Rendah	9	25%	15	42%

Berdasarkan Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa kecenderungan kejenuhan belajar matematika siswa pada kelas eksperimen berada di kategori sedang yaitu sebanyak 27 siswa (75%), sedangkan pada kelas kontrol kecenderungan kejenuhan belajar matematika siswa juga berada di kategori sedang yaitu sebanyak 21 siswa (58%).

b. Deskripsi Data Kejenuhan Belajar Matematika Siswa Setelah Diberi Perlakuan (*Posttest*)

Data kejenuhan belajar matematika siswa setelah diberi perlakuan diukur melalui angket kejenuhan belajar matematika yang sama dengan angket pretest yang terdiri dari 36 butir item pernyataan dengan skala likert yang terdiri dari 4 pilihan jawaban, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Secara ringkas hasil posttest kedua kelas diperlihatkan pada Tabel 4.

**Tabel 4 Data Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Analisis Deskripsi	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai Minimum	27,08	30,56
Nilai Maksimum	68,06	65,28
Nilai Rata-Rata	40,95	49,73
Standar Deviasi	10,38	9,76
Varians	107,71	95,22

Data kejenuhan belajar matematika siswa berdasarkan indikator kejenuhan belajar matematika pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5 Pencapaian Indikator Kejenuhan Belajar Matematika Siswa Setelah Diberi Perlakuan**

No	Aspek-Aspek	Indikator	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Keletihan ( <i>exhaustion</i> )	1. Kelelahan fisik saat belajar matematika	38,71%	49,83%
		2. Kelelahan emosional saat belajar matematika	41,14%	54,34%
		3. Kelelahan mental saat belajar matematika	42,22%	51,11%

No	Aspek-Aspek	Indikator	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
2	Depersonalisasi ( <i>Cynism</i> )	1. Acuh tidak acuh terhadap pembelajaran	39,23%	49,07%
		2. Tidak peduli dengan keadaan lingkungan belajar	42,36%	45,83%
3	Menurunnya keyakinan akademik ( <i>reduced academic efficacy</i> )	1. Menurunnya kompetensi motivasi dan produktivitas dalam belajar matematika	39,88%	44,94%
		2. Merasa tidak puas pada pekerjaan dan hasil yang dicapai oleh diri sendiri	36,38%	55%

Berdasarkan Tabel 6 pencapaian indikator kejenuhan belajar matematika siswa lebih tinggi di kelas kontrol dibandingkan kelas eksperimen. Ini artinya kejenuhan belajar matematika siswa setelah diberi perlakuan lebih banyak dialami oleh siswa di kelas kontrol. Selain itu, terjadi penurunan kejenuhan belajar pada kelas eksperimen dari sebelum diberi perlakuan sampai setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dapat dilihat dari presentase setiap indikator.

Selanjutnya, data nilai kejenuhan belajar matematika siswa dapat dikategorikan menjadi tinggi, sedang dan rendah yang dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6 Kategorisasi *Posttest* Kejenuhan Belajar Matematika Siswa**

Rentang Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
$X > 75$	Tinggi	0	0	0	0
$50 \leq X < 75$	Sedang	11	30%	18	50%
$X < 50$	Rendah	25	70%	18	50%

Berdasarkan Tabel 6 dapat disimpulkan bahwa kecenderungan kejenuhan belajar matematika siswa pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan berada di kategori rendah yaitu sebanyak 25 siswa (70%), sedangkan pada kelas kontrol kecenderungan kejenuhan belajar matematika siswa seimbang di kategori sedang yaitu sebanyak 18 siswa (50%) dan kategori rendah yaitu sebanyak 18 siswa (50%).

### Uji Normalitas

Untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak, maka digunakanlah uji liliefors dengan bantuan aplikasi Microsoft Excel 2010. Adapun syarat data berdistribusi normal dalam uji liliefors ini yaitu jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$ . Secara ringkas hasil perhitungan data-data hasil penelitian diperlihatkan pada Tabel 7.

**Tabel 7 Hasil Uji Normalitas Data**

Kelas	Pretest			Posttest		
	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keterangan	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen	0,056711	0,147666	Normal	0,136967	0,147666	Normal
Kontrol	0,090524	0,147666	Normal	0,081323	0,147666	Normal

Dengan demikian, karena  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Untuk uji homogenitas digunakan uji kesamaan dua varians yaitu uji F. Data masing-masing kelompok sampel dinyatakan memiliki varians yang homogen, apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$ . Secara ringkas hasil perhitungan data-data hasil penelitian diperlihatkan pada Tabel 8.

**Tabel 8 Hasil Uji Homogenitas Data**

Data	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Pretest	1,10	1,76	Homogen
Posttest	1,13	1,76	Homogen

Dengan demikian, karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berasal dari data yang homogen.

### Uji Hipotesis

#### a. Uji Kesamaan Rata-Rata Pretest (Uji Dua Pihak)

Uji ini digunakan untuk melihat kesamaan rata-rata kejenuhan belajar matematika siswa pada kedua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberi perlakuan. Hipotesis yang diuji berbentuk :

- $H_0$  :  $\mu_1 = \mu_2$  : Rata - rata kejenuhan belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan adalah sama
- $H_a$  :  $\mu_1 \neq \mu_2$  : Rata - rata kejenuhan belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan adalah berbeda

Kriteria pengujiannya yaitu :

- Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel} = t_{(\frac{1}{2}\alpha, df)}$  atau  $t_{hitung} \leq t_{tabel} = -t_{(\frac{1}{2}\alpha, df)}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
- Jika  $t_{hitung} < t_{tabel} = t_{(\frac{1}{2}\alpha, df)}$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel} = -t_{(\frac{1}{2}\alpha, df)}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Adapun ringkasan hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 9.

**Tabel 9 Hasil Uji Hipotesis Data Pretest**

Kelas	Nilai Rata-Rata	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
Eksperimen	55,40	0,903	1,994	Terima $H_0$
Kontrol	53,41			

Dengan demikian, karena  $t_{hitung} = 0,903 < t_{tabel} = 1,994$  atau  $t_{hitung} = 0,903 > -t_{tabel} = -1,994$  maka  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa rata - rata kejenuhan belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan adalah sama. Artinya, tingkat kejenuhan belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan adalah sama.

b. Uji Kesamaan Rata-Rata *Posttest* (Uji Pihak Kiri)

Uji ini digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan tingkat kejenuhan belajar matematika siswa pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis yang diuji berbentuk :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  : Rata - rata kejenuhan belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sama dengan rata-rata kejenuhan belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Artinya, tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa.

$H_a : \mu_1 < \mu_2$  : Rata - rata kejenuhan belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih kecil dibandingkan rata-rata kejenuhan belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Artinya, terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa.

Kriteria pengujiannya yaitu :

- Jika  $t_{hitung} > t_{tabel} = -t_{(\alpha,df)}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak
- Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel} = -t_{(\alpha,df)}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Adapun ringkasan hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 10.

**Tabel 10 Hasi Uji Hipotesis Data *Posttest***

Kelas	Nilai Rata-Rata	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
Eksperimen	40,95	-3,704	-1,667	Terima $H_a$
Kontrol	49,73			

Dengan demikian, karena  $t_{hitung} = -3,704 < -t_{tabel} = -1,667$  maka  $H_a$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa rata - rata kejenuhan belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih kecil dibandingkan rata-rata kejenuhan belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Artinya, terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa.

Sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol, siswa terlebih dahulu diberi angket kejenuhan belajar matematika siswa (*pretest*). Setelah mengetahui bahwa tingkat kejenuhan belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kontrol tidak berbeda, dilakukanlah kegiatan pembelajaran dengan materi Turunan sebanyak dua kali pertemuan pada

kedua kelas. Dimana, kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, siswa menjadi lebih aktif dalam melakukan aktivitas belajar dan mampu bekerjasama dengan kelompok masing-masing. Dengan diadakannya games dan tournament dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh jika hanya memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru. Hal ini terlihat dari antusias siswa saat peneliti mengumumkan akan dilakukannya games dan tournament dalam pembelajaran saat itu.

Setelah proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selesai selama dua pertemuan. Peneliti memberikan angket kejenuhan belajar matematika yang sama dengan angket di pretest sebelumnya. Berdasarkan hasil posttest diperoleh bahwa tingkat kejenuhan belajar matematika siswa pada kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen. Ada beberapa hal yang menyebabkan kejenuhan belajar matematika siswa pada kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol digunakan model pembelajaran konvensional dimana pembelajaran berpusat pada guru sehingga membuat siswa cenderung lebih pasif. Guru hanya menjelaskan materi dan contoh soal di papan tulis dan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Setelah guru menjelaskan, siswa diminta untuk mengerjakan LAS secara mandiri. Hal ini membuat siswa cenderung pasif dan kurang berinteraksi dengan temannya yang lain, sehingga membuat siswa lebih cepat jenuh. Sedangkan pada kelas eksperimen, model pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi dengan diadakannya games dan tournament sehingga dapat menarik perhatian dan antusias siswa dalam belajar matematika. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh dalam mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Tingkat kejenuhan belajar matematika siswa sebelum diberi perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada di kategori sedang, hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* siswa dimana pada kelas eksperimen terdapat 27 siswa (75%) memiliki tingkat kejenuhan belajar matematika yang berada di kategori sedang dan sebanyak 9 siswa (25%) berada di kategori rendah. Pada kelas kontrol terdapat 21 siswa (58%) siswa memiliki tingkat kejenuhan belajar matematika yang berada di kategori sedang dan sebanyak 15 siswa (42%) berada di kategori rendah. Sedangkan, tingkat kejenuhan belajar matematika siswa setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional berada di kategori rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil *posttest* siswa dimana pada kelas eksperimen terdapat 11 siswa (30%) siswa memiliki tingkat kejenuhan belajar matematika di kategori sedang dan 25 siswa (70%) siswa berada di kategori rendah. Pada kelas kontrol terdapat 18 siswa (50%) memiliki tingkat kejenuhan belajar matematika yang berada di kategori sedang dan 18 siswa (50%) berada di kategori rendah.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kejenuhan belajar matematika di kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan sebesar 55,40 dan setelah diberi perlakuan menurun menjadi 40,95. Selanjutnya, dilakukan uji

kesamaan rata-rata data kejenuhan belajar matematika siswa setelah diberi perlakuan (*posttest*), diperoleh bahwa  $t_{hitung} = -3,704 < -t_{tabel} = -1,667$ . Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata kejenuhan belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih kecil dibandingkan nilai rata-rata kejenuhan belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi, Hamid. (2019). *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi*. Banten : AnImage.
- Hakim, thursan. (2000). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta : Puspa Swara.
- Handarini, Oktafia Ika & Siti Sri Wulandari. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8 (3) : 496 – 503.
- Kristanto, Vigih Hery. (2017). Pengaruh Kejenuhan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Universitas Katolik Widya Mandala Madiun*, XLI (02) : 312-320.
- Kurnia, Dedeh. (2021). Dinamika Gejala Kejenuhan Belajar Siswa Pada Proses Belajar Online Faktor Faktor Yang Melatarbelakangi Dan Implikasinya Pada Layanan Bimbingan Keluarga (Penelitian terhadap siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Bandung Tahun Pelajaran 2020/2021). *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1 (1) : 1 – 10.
- Mulyana et al. (2020). *Pembelajaran Jarak Jauh Era COVID-19*. Jakarta : LITBANGDIKLAT PRESS.
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish.
- Sujana, Atep & Paed. (2020). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Sutopo, Agus Wahyu. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Trigonometri Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di XI-IPA 2 SMA Negeri 9 Jakarta. *JIP STKIP Kusuma Negara Jakarta*, 10 (2): 15 – 26.
- Tukiran et al. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.