



EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DITINJAU DARI KECEMASAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP WAHIDIYAH KOTA KEDIRI

Diyah Nur Fatimah^{1*}, Fajar Lestari²

^{1,2}. Universitas Wahidiyah, Kota Kediri, Indonesia

Email: ¹diyahnur024@gmail.com*; ²fajarlestari50@gmail.com

*Corresponding Author

ABSTRAK

Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran abstrak sehingga menyebabkan siswa enggan untuk mempelajari matematika. Hal ini diperparah dengan model pembelajaran konvensional yang menjadikan siswa hanya datang, duduk, diam, catat dan pulang. Model pembelajaran kooperatif yang menjadikan siswa aktif, serta adanya permainan adalah model pembelajaran TGT. TGT menjadikan siswa lebih senang dalam belajar sehingga prestasi belajar meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prestasi belajar manakah yang lebih baik diantara model pembelajaran TGT dan konvensional tipe, serta mengetahui prestasi belajar yang baik dengan tingkat kecemasan rendah, sedang atau tinggi. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan desain factorial 3 x 2. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji anava dua jalur dengan menggunakan aplikasi SPSS tipe 22. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT lebih baik dari pada prestasi belajar siswa yang diberikan model pembelajaran konvensional ditinjau dari kecemasan belajar dan Prestasi belajar matematika dengan kecemasan rendah lebih baik daripada sedang dan tinggi, atau kecemasan sedang lebih baik daripada tinggi.

Kata kunci : prestasi belajar; *Teams Games Tournament*; kecemasan belajar.

ABSTRACT

Mathematics is often considered as an abstract subject, causing students to be reluctant to learn mathematics. This is exacerbated by the conventional learning model that makes students just come, sit, be quiet, take notes and go home. The cooperative learning model that makes students active, as well as the presence of games is the TGT learning model. TGT makes students happier in learning so that learning achievement increases. This study aims to determine which learning achievement is better between the TGT learning model and the conventional type, and to find out which learning achievement is good with low, medium or high anxiety levels. This type of research is a quantitative experiment with a 3 x 2 factorial design. The data analysis technique used is a two-way ANOVA test using the SPSS type 22 application. The results of this study indicate that the TGT learning model is better than student achievement given the conventional learning model. in terms of learning anxiety and mathematics learning achievement with low anxiety is better than medium and high, or moderate anxiety is better than high.

Keywords: learning achievement; *Teams Games Tournament*; learning anxiety.

PENDAHULU

Pendidikan merupakan dimensi utama untuk dapat menciptakan manusia berilmu, berpengetahuan dan berbudaya. Sebuah sistem pendidikan yang baik, akan membentuk negara yang memiliki sumber daya manusia yang kuat dan berkualitas. UU Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, agama dan negaranya. KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) (2007:190) menyatakan pendidikan yaitu sebuah proses pembelajaran bagi setiap individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek tertentu dan spesifik. Oleh karena itu pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran bagi setiap individu yang secara aktif mengembangkan potensi setiap peserta didik, dengan tujuan mendapatkan pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi sehingga, menjadi anggota masyarakat yang berguna bagi agama, bangsa, dan negara.

Dunia pendidikan terdiri dari banyak sekali mata pelajaran dimana salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Permen nomor 22 tahun 2006 dalam Soviawati (2011) mengatakan bahwa matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Matematika memiliki peran yang sangat penting karena matematika adalah ilmu dasar yang digunakan secara luas dalam segala bidang kehidupan. Fungsi pembelajaran matematika, yaitu untuk mengembangkan kemampuan berhitung yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Sujono (dalam Ifan, 2017) mengatakan bahwa matematika sebagai ilmu pengetahuan tentang benda-benda abstrak dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan.

Sifat abstrak dalam matematika menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam matematika. Dalam matematika seorang siswa diajarkan untuk bisa mengerti data numerik, dimana dalam setiap pertemuan siswa dikenalkan dengan berbagai rumus dan perhitungan-perhitungan yang rumit. Pandangan bahwa matematika merupakan ilmu yang abstrak, penuh dengan lambang-lambang dan rumus-rumus yang sulit dan membingungkan, yang didasarkan atas pengalaman kurang menyenangkan ketika belajar matematika di sekolah telah ikut membentuk persepsi negatif siswa terhadap matematika. Matematika merupakan momok yang

menakutkan karena selama ini matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit oleh sebagian besar siswa. Berdasarkan wawancara kepada beberapa siswa SMP Wahidiyah dapat disimpulkan bahwa siswa menilai matematika adalah pelajaran paling sulit dan membosankan karena banyaknya rumus yang harus dihafal serta tuntutan untuk selalu memiliki hasil belajar yang baik.

Pandangan negatif siswa merasa tidak mampu dalam menghadapi soal-soal matematika dan kurangnya persiapan, sehingga siswa merasa tidak yakin untuk mendapatkan nilai yang memuaskan dalam pelajaran matematika menjadikan siswa mengalami kecemasan. Mutawah (dalam Wagetama dkk, 2017) mendefinisikan kecemasan matematika sebagai perasaan tegang, cemas, atau takut dalam memanipulasi angka-angka dan memecahkan permasalahan Matematika. Menurut Mutawah (dalam Wagetama dkk, 2017) mengatakan bahwa kecemasan ini sama seperti tipe kecemasan lainnya, siswa akan merasakan detak jantung yang lebih cepat dan kuat, serta mereka memiliki kepercayaan bahwa mereka tidak mampu untuk menyelesaikan permasalahan matematika. Secara sederhana, kecemasan siswa dalam menghadapi pelajaran matematika dapat diartikan sebagai suatu bentuk kecemasan secara khusus terhadap mata pelajaran matematika yang biasanya dialami oleh siswa-siswa di sekolah. Kondisi tersebut menjadikan siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika akibatnya prestasi belajar siswa menjadi rendah.

Sunarto (Wahyu dkk, 2017) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Prestasi dapat diukur melalui tes yang sering dikenal dengan tes prestasi belajar. Prestasi belajar matematika diberikan sebagai tolak ukur dari tingkat pemahaman siswa terhadap materi dalam pelajaran matematika itu sendiri. Banyak faktor yang mengakibatkan prestasi belajar siswa terhadap matematika menjadi rendah. Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar matematika adalah adanya kecemasan siswa terhadap matematika.

Berdasarkan observasi awal ditemukan bahwa NEM (Nilai Ebtanas Murni) atau NUAN (Nilai Ujian Akhir Nasional) SMP Wahidiyah mata pelajaran matematika dari 175 siswa rata-ratanya 4,67. Nilai rata-rata ini tidak mencapai standar minimal 5,5. Hal ini membuktikan prestasi belajar matematika di SMP Wahidiyah masih rendah. Berdasarkan angket mengenai kecemasan siswa saat belajar matematika yang disebar pada kelas VIII SMP Wahidiyah Kota Kediri menunjukkan adanya kecemasan belajar pada matematika.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anita, I.W. (2014) yang hasilnya terdapat hubungan tidak searah antara kecemasan matematika dan kemampuan koneksi matematis. Penelitian

Wagetama dkk (2017) dengan hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan signifikan negatif antara kecemasan matematika dan hasil belajar matematika siswa SMA. Kecemasan siswa terhadap matematika berpengaruh atau bisa dikatakan sebagai salah satu faktor menurunnya prestasi belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal di SMP Wahidiyah Kota Kediri ditemukan bahwa dalam pembelajaran matematika, guru masih dominan menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu *direct learning* atau yang lebih dikenal dengan model pembelajaran secara langsung di mana pembelajaran bersifat satu arah sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengungkapkan ide dan menggali kemampuan yang ada di dalam diri siswa. Masalah yang sangat umum dalam konteks strategi dan metode di sekolah-sekolah adalah kebanyakan guru yang kurang kreatif dan kurang inovatif. Metode-metode yang digunakan masih konservatif, hal ini berarti pembelajaran lebih terpusat kepada guru. Guru menyampaikan materi dengan ceramah dan menjadikan siswa hanya datang, duduk, diam, dengar, catat dan pulang, sehingga Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berjalan dengan monoton dan tidak menyenangkan.

Guru memegang peranan penting dalam mencari alternatif untuk mengatasi kecemasan siswa. Salah satu alternatif yang dapat ditempuh adalah dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, seperti menggunakan humor, permainan, dan aktivitas dengan tingkat relaksasi tinggi. Salah satu metode pembelajaran yang mengedepankan suasana belajar yang menyenangkan dengan adanya permainan adalah *Teams Games Tournamen* (TGT). Haniah dkk (2016) menunjukkan bahwa Siswa dengan kecemasan matematika rendah dan sedang mempunyai prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa dengan kecemasan matematika tinggi, begitu juga dengan siswa yang mendapat model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai prestasi belajar matematika yang lebih baik daripada model pembelajaran langsung.

Menurut Aryati dkk (2018) penerapan model pembelajaran TGT menuntut keaktifan peserta didik sehingga pembelajaran tidak terpusat pada guru. Metode ini mengajak siswa belajar dalam suatu kelompok setelah itu bersaing dalam tournament antar kelompok untuk memperoleh penghargaan. Kompetisi antar kelompok dikemas dalam suatu permainan yang menyenangkan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi. Sehingga muncul kegembiraan yang diperoleh dari permainan dalam model TGT, diharapkan siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan situasi yang menyenangkan sehingga kecemasan belajar matematika menurun dan prestasi belajar mencapai optimal.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Eksperimentasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau dari Kecemasan Belajar pada Siswa SMP Wahidiyah Kota Kediri

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *true experiment*. Menurut Sugiyono (2015) *tru eksperimental* adalah memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan perlakuan terhadap variabel terikat. Populasi seluruh siswa SMP Wahidiyah Kota Kediri, dengan menggunakan teknik pengambilan *random sampling* diperoleh sampel kelas VIII A sebagai kelompok kontrol dan VIII B sebagai kelompok eksperimen. Instrument dalam penelitian ini menggunakan angket kecemasan belajar dan soal tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji anava dua jalur yang perhitungannya dibantu oleh aplikasi SPSS tipe 22

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian, instrument yang akan digunakan uji validitas ahli dan uji validitas pengukuran terlebih dahulu, yaitu uji validitas ahli dilakukan oleh guru Matematika yaitu Ardhi Aningtyas Surya P.,S.Pd, guru BK yaitu Murti Rahayu,S.Pd dan guru Bahasa Indonesia Triniswati, S.Pd. Selain uji validitas ahli dilakukan juga validitas kontruk dengan melakukan ujicoba instrument yang dilakukan di SMP Wahidiyah Kota Kediri pada kelas VIII C, dengan jumlah responden sebanyak 35 siswa.

Hasil uji validitas angket kecemasan belajar menunjukkan 20 item dianggap valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $r_{tabel} = 0,325$ yaitu 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19,20, 21, 22, dan 23, serta 4 item yang tidak valid yaitu 3, 7,11,dan 12. Dapat disimpulkan hasil pengujian validitas butir pernyataan pada kuesioner kecemasan belajar matematika yang semula berjumlah 24 butir, terdapat 20 butir yang memenuhi kriteria validitas (valid). Sedangkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai *alpha cronbach* kuesioner $0,742 > 0,6$ maka dapat disimpulkan bahwa kuesioner kecemasan belajar konsisten atau dapat dipercaya, sehingga kuesioner dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

Hasil uji validitas tes prestasi belajar menunjukkan 20 item soal valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $r_{tabel} = 0,325$. Dengan kesimpulan hasil pengujian validitas sebanyak 20 butir pertanyaan pada tes prestasi belajar butir memenuhi kriteria validitas (valid). Sedangkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai *alpha cronbach* $0,736 > 0,6$ maka dapat disimpulkan bahwa k tes prestasi belajar konsisten atau dapat dipercaya, Sehingga tes prestasi belajar dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

Sebelum melakukan penelitian kedua kelompok dilakukan uji keseimbangan dengan menggunakan data UN masuk SMP Wahidiyah yang dianalisis dengan *independent sample t-test*. Sebelum melakukan analisis *independent sample t-test* data harus berdistribusi normal dan homogen. Adapun hasil analisisnya adalah sebagai berikut.

Hasil uji normalitas diperoleh dari nilai UN ketika masuk SMP Wahidiyah dengan metode Lilliefors. Dengan taraf signifikansi 0,05. Rangkuman hasil uji normalitas sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Data Awal

Kelas	L _{Hitung}	L _{Tabel}	Keputusan Uji	Kesimpulan
Kontrol	0,960	1,691	H ₀ diterima	Normal
Eksperimen	0,945	1,694	H ₀ diterima	Normal

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa pada kelas kontrol $L_{Hitung} = 0,960 < L_{Tabel} = 1,691$ sedangkan pada kelas eksperimen $L_{Hitung} = 0,945 < L_{Tabel} = 1,694$. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua data UN baik kelas kontrol maupun eksperimen berdistribusi normal.

Untuk menguji apakah masing-masing kelompok dalam penelitian ini adalah homogen maka digunakan Uji homogenitas antar kedua kelas. Hasil uji homogenitas dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas Data Awal

Kelas	F _{hitung}	F _{tabel}	Keputusan Uji	Kesimpulan
Kontrol dan eksperimen	1,722	3,991	H ₀ diterima	Homogen

Berdasarkan Tabe 2 di atas nilai $F_{hitung} = 1,722 < F_{tabel} = 3,991$. Dapat disimpulkan bahwa nilai UN masuk SMP Wahidiyah pada kelas kontrol dan eksperimen semuanya homogen. Uji keseimbangan digunakan untuk menguji kelompok sampel. Dengan uji prasyarat analisis bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal dan homogen. Uji keseimbangan adalah uji *independent sample t-test* pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Keseimbangan

Kelas	t _{Hitung}	t _{Tabel}	Keputusan Uji	Kesimpulan
Kontrol dan eksperimen	5,313	1,669	H ₀ ditolak	Seimbang

Berdasarkan Tabel 3 di atas nilai $t_{Hitung} = 5,313 > t_{Tabel} = 1,669$ maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dapat disimpulkan bahwa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak terdapat perbedaan kemampuan atau seimbang.

Setelah mengetahui kedua kelas dalam keadaan seimbang, peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran TGT pada kelas eksperimen dan model konvensional dengan pada kelas kontrol. Adapun hasil penelitian adalah sebagai berikut.

Tingkat kecemasan belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4 Tingkat Kecemasan Siswa

No	Tingkat Kecemasan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Prosentase	Frekuensi	Prosentase
1.	Rendah	22	68,8%	6	17,6%
2.	Sedang	9	28,1%	10	29,4%
3.	Tinggi	1	3,1%	18	52,9%
	Total	32	100%	34	100%

Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat bahwa tingkat kecemasan belajar siswa pada kelas eksperimen sebanyak 22 siswa mengalami kecemasan rendah, 9 siswa mengalami kecemasan sedang dan kecemasan tinggi sebanyak 1 siswa. Dengan prosentase kecemasan rendah sebesar 68,8%, kecemasan sedang 28,1% dan kecemasan tinggi 3,1%. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata siswa di kelas eksperimen mengalami kecemasan rendah dengan jumlah siswa paling banyak yaitu 22 siswa dengan prosentase 68,8%

Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat bahwa tingkat kecemasan belajar siswa pada kelas kontrol sebanyak 6 siswa mengalami kecemasan rendah, 10 siswa mengalami kecemasan sedang dan kecemasan tinggi sebanyak 18 siswa. Dengan prosentase kecemasan rendah sebesar 17,6%, kecemasan sedang 29,4% dan kecemasan tinggi 52,9%. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata siswa di kelas eksperimen mengalami kecemasan tinggi dengan jumlah siswa paling banyak yaitu 18 siswa dengan prosentase 52,9%.

Selain tingkat kecemasan, dalam penelitian ini juga diketahui prestasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun prestasi belajar dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5 Analisis Deskriptif Prestasi Belajar Siswa

No	Analisis Deskriptif	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	<i>Mean</i>	78,44	62,94
2.	<i>Std. Deviation</i>	8,65	14,67
3.	<i>Variance</i>	75,89	215,33
4.	<i>Minimum</i>	70	30
5.	<i>Maximum</i>	90	90

Berdaskan Tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi hasil tes prestasi belajar matematika yang diperoleh siswa kelas eksperimen saat adalah 90 dan nilai terendah 70 dengan rata-rata 78,44 dan nilai standar deviasi 8,65. Dilihat dari nilai rata-rata yaitu 78,44 melebihi nilai KKM SMP Wahidiyah 75 maka dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen hasil prestasi siswa sudah lebih baik.

Berdaskan Tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi hasil tes prestasi belajar matematika yang diperoleh siswa kelas kontrol adalah 90 dan nilai terendah 30 dengan rata-rata 62,94 dan nilai standar deviasi 14,67. Dilihat dari nilai rata-rata yaitu 62,94 kurang dari nilai KKM SMP Wahidiyah yaitu 75 maka dapat disimpulkan bahwa pada kelas kontrol hasil prestasi siswa masih sangat rendah.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji anava dua jalur, sebelum menggunakan uji anava dua jalur data harus berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan hasil pengujian normalitas data dengan menggunakan aplikasi SPSS tipe 22 diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Tingkat Kecemasan

Variabel	L _{Hitung}	L _{Tabel}	Keputusan Uji	Kesimpulan
Tingkat Kecemasan Tinggi	0,944	1,761	H ₀ diterima	Normal
Tingkat Kecemasan Sedang	0,929	1,725	H ₀ diterima	Normal
Tingkat Kecemasan Rendah	0,964	1,717	H ₀ diterima	Normal
Prestasi Belajar Kelas Kontrol	0,957	1,691	H ₀ diterima	Normal
Prestasi Belajar Kelas Eksperimen	0,946	1,694	H ₀ diterima	Normal

Berdasarkan tabel 6. dapat dilihat bahwa tingkat kecemasan tinggi dengan $L_{Hitung} = 0,944 < L_{Tabel} = 1,761$, kecemasan sedang $L_{Hitung} = 0,929 < L_{Tabel} = 1,725$ dan kecemasan rendah yaitu, $L_{Hitung} = 0,964 < L_{Tabel} = 1,717$. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kecemasan tinggi, sedang dan rendah berdistribusi normal. Sedangkan prestasi belajar kelas kontrol dengan $L_{Hitung} = 0,957 < L_{Tabel} = 1,691$, dan kelas eksperimen $L_{Hitung} = 0,946 < L_{Tabel} = 1,694$. Maka ketiga H₀ ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

Menurut Arikunto (2010) uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari tingkat kecemasan rendah, sedang, tinggi dan hasil prestasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai nilai variansi yang sama atau tidak berbeda (homogen) apabila taraf

signifikansinya $> 0,05$ serta H_0 ditolak jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan H_0 diterima jika $F_{hitung} > F_{tabel}$. Berdasarkan hasil pengujian homogenitas data hasil tes prestasi belajar dan tingkat kecemasan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan aplikasi SPSS tipe 22 diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas

Variabel	F_{hitung}	F_{tabel}	Keputusan Uji	Kesimpulan
Prestasi Belajar	1,255	3,992	H_0 diterima	Homogen
Tingkat Kecemasan	0,828	3,143	H_0 diterima	Homogen

Berdasarkan Tabel 7 pada nilai $F_{hitung} = 1,255 < F_{tabel} = 3,992$ maka $F_{hitung} < F_{tabel}$. Oleh karena itu maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa antara prestasi belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen homogen. Selain itu dari Tabel 7 di atas juga diperoleh nilai $F_{hitung} = 0,189 < F_{tabel} = 3,143$ maka $F_{hitung} < F_{tabel}$. Oleh karena itu maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dapat disimpulkan bahwa tingkat kecemasan baik kecemasan tinggi, sedang dan rendah adalah homogen. Setelah mengetahui data normal dan homogen kemudian dilanjut uji hipotesis dengan analisis anava dua jalur. Hasil perhitungan analisis Anova dua jalur menggunakan aplikasi SPSS tipe 22 sebagai berikut.

Tabel 8 Hasil Uji Anova Dua Jalur

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	10611.490 ^a	5	2122.298	45.890	.000
Intercept	115798.425	1	115798.425	2503.864	.000
Kelas	3684.354	1	3684.354	79.665	.000
Kecemasan	1947.321	2	973.661	21.053	.000
Kelas * Kecemasan	620.183	2	310.092	6.705	.002
Error	2774.874	60	46.248		
Total	341000.000	66			
Corrected Total	13386.364	65			

a. R Squared = .793 (Adjusted R Squared = .775)

Berdasarkan Tabel 8 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) *Corrected Model*:

Pengaruh semua variabel Model pembelajaran dan kecemasan belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar . Apabila signifikansi (sig.) $<$ taraf signifikansi (0,05).

Berdasarkan Tabel 8 signifikansi (sig.) dari *corrected model* menunjukkan 0,00 lebih kecil dari 0,05 yang berarti model valid

2) *Intercept*

Nilai perubahan variabel dependen tanpa mempengaruhi variabel independen, artinya tanpa ada pengaruh variabel independen, variabel dependen dapat berubah nilainya. Apabila signifikansi (sig.) < taraf signifikan (0,05) .Berdasarkan Tabel 8 signifikansi (sig.) dari *intercept* menunjukkan 0,00 berarti *intercept* signifikan.

3) *R squared*

Nilai determinasi berganda semua variabel independen dengan dependen. Berdasarkan Tabel 8 nilai *R Squared* menunjukkan 0,793 yang hampir mendekati 1, berarti korelasi kuat.

Berdasarkan Tabel 8 dapat dilihat bahwa nilai $F_{hitung} = 6,705$ dengan Signifikansi (Sig.) 0,002. Sedangkan untuk menguji hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak dengan melihat nilai F dan Signifikansi (Sig.). Ketentuan penerimaan ataupun penolakan terjadi jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan Signifikansi (Sig.) < 0,05 (Alfa) maka H_{0A} ditolak dan menerima H_{1A} . Pada taraf signifikansi 5% dan df 2 ditemukan $F_{tabel} = 3,136$. Nilai $F_{hitung} = (6,705) > F_{tabel} = (3,136)$ dan taraf nilai Signifikansi (Sig.) $0,002 < 0,05$, sehingga dapat ditarik kesimpulan H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada interaksi antara model pembelajaran dan kecemasan belajar terhadap prestasi belajar matematika.

Untuk mengetahui prestasi belajar yang lebih baik antara kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen dengan model pembelajaran TGT dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut.

Tabel 9 Hasil Uji Rata-Rata Prestasi Belajar

Kelas	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Control	57	1.287	54.093	59.241
Eksperimen	81	2.438	76.395	86.148

Berdasarkan pada Tabel 9 di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol yaitu 57 sedangkan kelas eksperimen yaitu 81. Dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar dengan model pembelajaran TGT lebih baik dari kecemasan siswa dengan model konvensional.

Penelitian ini didukung kondisi lapangan yang menunjukkan bahwa guru tidak terlalu meminati untuk menerapkan model pembelajaran yang baru terhadap kegiatan belajar mengajar dikelas. Guru cenderung lebih meminati model konvensional atau ceramah daripada

menggunakan model pembelajaran, disertai siswa yang kurang tertarik dengan pembelajaran matematika dan lebih memilih untuk duduk dan diam tanpa mengerjakan permasalahan yang diberikan. Hal ini menyebabkan penurunan prestasi belajar pada siswa. Kondisi yang telah dijelaskan diatas sejalan dengan hasil penelitian Putu Eny Rusmiati dkk (2013) ada terjadinya peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Yahya dan Bakri (2019), juga menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika. Perbedaan prestasi belajar yang dihasilkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT lebih unggul daripada model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan Tabel 10 dapat dilihat bahwa nilai $F_{hitung} = 21,053$ dengan Signifikansi (Sig.) 0,000. Ketentuan penerimaan ataupun penolakan terjadi jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan Signifikansi (Sig.) $< 0,05$ (Alfa) maka H_{0B} ditolak dan menerima H_{1B} . Pada taraf signifikansi 5% dan df 2 ditemukan $F_{tabel} = 3,136$. Nilai $F_{hitung} = (21,053) > F_{tabel} = (3,136)$ dan taraf nilai Signifikansi (Sig.) $0,000 < 0,05$, sehingga dapat ditarik kesimpulan H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya pengaruh antara kecemasan belajar dengan prestasi belajar matematika

Untuk mengetahui tingkat kecemasan belajar yang baik dilakukan uji lanjut yaitu uji *Tukey*. Hasil uji *Tukey* dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut.

Tabel 11 Hasil Uji *Tukey*

Kecemasan	N	Subset	
		1	2
Tinggi	24	72.0417	
Sedang	20		81.7000
Rendah	22		84.3636
Sig.		1.000	.583

Berdasarkan Tabel 11 di atas dapat dilihat bahwa rata-rata tingkat kecemasan tinggi yaitu 72, sedangkan kecemasan sedang dengan rata-rata 82 dan kecemasan tingkat rendah yaitu 84. Maka, dapat disimpulkan bahwa tingkat kecemasan belajar yang paling baik adalah tingkat belajar rendah dikarenakan tingkat kecemasan rendah memiliki rata-rata tertinggi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ekawati (2015) adanya pengaruh yang signifikan antara tingkat kecemasan belajar dengan prestasi belajar. Dimana tingkat kecemasan rendah menjadikan prestasi belajar baik dan tingkat kecemasan tinggi menjadikan prestasi belajar yang kurang baik.

KESIMPULAN

Berdasar hipotesis dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa (1) Prestasi belajar siswa yang diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada prestasi belajar siswa yang diberikan model pembelajaran konvensional ditinjau dari kecemasan belajar pada siswa SMP Wahidiyah Kota Kediri. (2) Prestasi belajar matematika dengan kecemasan rendah lebih baik daripada sedang dan tinggi, atau kecemasan sedang lebih baik daripada tinggi, di SMP Wahidiyah Kota Kediri. Dari hasil penelitian ini disarankan kepada guru dalam penerapan model pembelajaran sangat bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa, maka diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pelajaran matematika maupun pelajaran lain sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan kinerjanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita,W. (2014). Pengaruh Kecemasan Matematika (Mathematics Anxiety) Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, Vol 3, No.1,.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Aryati, Djainur, dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Dalam Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Sma Pada Pokok Bahasan Tata Nama Senyawa. *Chemical Studies Journal*, Vol. 1 No. 1.
- Ekawati, A. (2015). Pengaruh Kecemasan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vii SMPN 13 Banjarmasin1. *ISSN 2442-3041 Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* , 1-6.
- Hasan, Comce, dkk.(2017). Komunikasi Wali Kelas Dengan Orang Tua Siswa Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Sma Semesta Bilingual Boarding School Semarang. *Jurnal Magister Administrasi Pendidikan ISSN 2302-0156*,Volume 5,No. 4,
- Irfan, M. (2017). Analisis Kesalahan Siswa dalam Pemecahan Masalah Berdasarkan Kecemasan Belajar Matematika . *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 143-149.
- Putu, E.R, dkk (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tgt Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP NEGERI 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran*, 1-11.

- Sofiawati, E. (Agustus 2011). Pendekatan Matematika Realistik (Pmr) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir siswa Ditingkat Sekolah Dasar. *ISSN 1412-565X* , Edisi Khusus no 2.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian*. Bandung: ALFABETA,CV.
- Wagetama. I. Disai, Agoes Dariyo, & Debora Basaria. (2017). Hubungan Antara Kecemasan Matematika Dan Self-Efficacy Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA X Kota Palangka Raya. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni* , Vol. 1, No. 2 : hlm 556-568
- Wahyu Nur Haniah, Budiyono, & Budi Usodo. (2016). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) DAN Tipe Numbered Heads Together (NHT) Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Kuadrat Ditinjau Dari Kecemasan Matematika Siswa Kelas X SMA NEGERI Se-Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika ISSN: 2339-1685* , Vol.4, No.9, hal 847-859 KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) (2007
- Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90-100. <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12023>