

Perbandingan Model Pembelajaran *Make A Match* dan *Teams Games Tournament* ditinjau dari Tingkat Kecemasan

¹Dewi Krisyanti, ²Fika Widya Pratama

^{1,2}Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana

Email : 202016013@student.uksw.edu

Abstrak

Penelitian ini akan membandingkan model pembelajaran *Make a Match* (MaM) dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Tujuan dari penelitian ini: 1) untuk mengetahui diantara model pembelajaran *Make a Match* dan TGT yang menghasilkan hasil belajar yang lebih baik 2) untuk mengetahui diantara tingkat kecemasan tinggi, sedang, dan rendah yang menghasilkan hasil belajar yang lebih baik 3) untuk mengetahui pada masing-masing model pembelajaran, dengan tingkat kecemasan mana yang menghasilkan hasil belajar yang lebih baik 4) untuk mengetahui pada masing-masing tingkat kecemasan, dengan model pembelajaran mana yang menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu. Penelitian dilakukan di SMP N 7 Salatiga kelas VIII tahun ajaran 2019/2020. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumen, tes dan angket. Penelitian ini menggunakan program SPSS 17.0 sebagai alat bantu pengolahan data. Uji yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogen, uji keseimbangan rerata dan uji anava dua jalur. Hasil dari penelitian ini: (1) model pembelajaran TGT menghasilkan prestasi belajar lebih baik dibandingkan model pembelajaran *Make a Match*, (2) siswa dengan tingkat kecemasan rendah menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan siswa dengan tingkat kecemasan sedang atau tinggi, (3) dengan model pembelajaran TGT maupun model pembelajaran *Make a Match* dengan tingkat kecemasan yang sama menghasilkan hasil belajar yang sama, (4) siswa dengan tingkat kecemasan dikenai dengan model pembelajaran TGT ataupun *Make a Match* menghasilkan hasil belajar yang sama.

Kata Kunci : *Make a Match*, *Teams Game Tournament*, Hasil Belajar, Kecemasan

Abstract

This research was to compare the learning model *Make a Match* (MaM) with the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model. This study aims to: 1) find out between *Make a Match* and TGT learning models that produce better learning outcomes, 2) find out between high, medium, and low anxiety levels that produce better learning outcomes, 3) know learning models, with which level of anxiety produces better learning outcomes, and 4) know at each level of anxiety of learning model produces better learning outcomes. This study used quasi-experimental methods. The study was conducted at Salatiga 7th Middle School VIII grade in the academic year of 2019/2020. The data were collected by using documents, tests, and questionnaires. The SPSS 17.0 program as data processing aid was used in this study. The tests used include normality test, homogeneous test, average balance test, and two-way ANOVA test. The results of this study showed that: (1) the TGT learning model produces better learning achievement than the MaM learning model, (2) students with low anxiety levels produce better learning achievement than students with moderate or high anxiety levels, (3) the TGT learning models and MaM learning models with the

same level of anxiety produce the similar learning outcomes, and (4) students with anxiety levels are charged using the TGT learning model or MaM produce the same learning outcomes.

Keywords: *Make a Match, Teams Games Tournament, Learning Outcomes, Anxiety*

A. Pendahuluan

Dari data *Programme for International Students Assessment* (PISA) tahun 2016, Indonesia memperoleh peringkat ke-62 dari 72 negara. Investasi negara yang terbaik adalah pada bidang pendidikan sehingga Indonesia telah mengusahakan sistem pendidikan untuk membangun kehidupan bangsa tertera dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 5. Pendidikan mempunyai peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa yang lebih beradap dan kebudayaan. Pendidikan merupakan interaksi (guru dengan siswa) yang dapat meningkatkan perkembangan mental menjadi mandiri dan utuh, sehingga memungkinkan terjadinya belajar dan pembelajaran didalamnya (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:9). Hal ini menunjukan bahwa salah satu unsur pendidikan adalah pembelajaran.

Pembelajaran menurut UU no. 20 tahun 2003 merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar. Pembelajaran merupakan proses pengenalan hal baru bagi siswa yang didampingi oleh guru dengan sumber belajar. Sebagian kriteria proses pembelajaran yaitu interaktif, menantang dan menyenangkan sesuai dengan PP RI No.19/2005 pasal 19, sehingga pembelajaran tersebut mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil atau tercapai tujuannya dilihat dari hasil prestasi belajar siswa. Hal tersebut tidak terlepas oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung. Mewujudkan kualitas pembelajaran yang optimal maka diperlukan suatu metode untuk merealisasikan strategi pembelajaran yang telah ditentukan (Rusman, 2012;132). Salah satu metode permainan yang dapat menciptakan situasi interaktif, menyenangkan, menantang sesuai yang ditentukan dalam standar proses dengan metode permainan. Dengan metode permainan siswa dirangsang untuk berpikir dengan bermain agar mengerti konsep matematika (Desmita, 2009). Permainan dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menantang (Sardiman, 2010). Metode Permainan terdapat dalam sintaks di beberapa model pembelajaran diantaranya *Make a Match* (MaM) dan *Teams Games Tournament* (TGT).

MaM merupakan model pembelajaran dengan menggunakan kartu yang berisikan pertanyaan dan kartu jawaban. 1 kelas dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok soal, kelompok jawaban, dan kelompok penilai. Permainan ketika siswa yang menjadi kelompok soal diminta untuk mencari pasangan kartu jawaban dikelompok jawaban, begitu juga sebaliknya untuk siswa yang memegang kartu jawaban mencoba untuk mencari kartu soal pasangannya. Setelah mendapat pasangan maka

ditunjukkan ke kelompok penilai dengan batas waktu yang ditentukan dan mendapatkan point (Suprijono, 2012: 94). Keunggulan dari model ini yaitu siswa mencari pasangan sembari belajar untuk memahami konsep (Lie, 2005:17). Suprijono (didalam Komalasari 2010:90) mengemukakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran MaM sebagai berikut: a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, b) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan, c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, d) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar, e) Banyak waktu terbuang, f) Pada awal-awal penerapan metode ini, banyak siswa yang malu bisa berpasangan dengan lawan jenisnya, g) Jika Anda tidak mengarahkan siswa dengan baik, saat diskusi banyak siswa yang tidak ikut diskusi. Hal menarik dalam model ini ialah ketika siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya dengan batas waktu yang ditentukan, serta adanya point ketika siswa berhasil mendapatkan pasangannya (Rusman, 2012:223-224).

Berbeda dengan model pembelajaran MaM, dalam model pembelajaran TGT unsur permainan terletak pada saat games dan tournament (Sani, 2013). Slavin (Rusman, 2012:207-209) menyatakan ada lima komponen utama dalam model pembelajaran TGT terdiri dari 1) Diskusi, 2) Kelompok (*Teams*), 3) Permainan (*Games*), 4) Kompetisi/Turnamen (*Tournament*), dan 5) Penghargaan kelompok (*Teams Recognition*). Siswa akan dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil, setiap kelompok terdapat 4 siswa terdiri dari siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah sehingga setiap kelompok memiliki kemampuan yang setara. Model pembelajaran seperti ini, siswa akan merasakan suasana turnamen kompetitif dan adil. Diakhir pembelajaran kelompok yang mendapatkan point tertinggi akan mendapatkan penghargaan (Huda, 2014; Trianto, 2009). Menurut Slavin (2009:41) model pembelajaran TGT memiliki nilai positif dan negatif yaitu: a) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan, b) Meningkatkan harga diri sosial siswa tetapi tidak untuk harga diri akademik mereka, c) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak, d) Siswa dengan gangguan emosional akan lebih sedikit menerima skor.

Peneliti akan membandingkan model pembelajaran TGT dengan MaM. Beberapa penelitian yang mendukung dalam penelitian ini salah satunya Dewi dkk (2016) prodi magister pendidikan matematika, FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Make a Match* dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Himpunan Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Siswa Kelas VII SMP Negeri Di Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2014/2015” jurnal elektronik pembelajaran matematika Universitas Sebelas Maret Surakarta. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang hasil penelitiannya menyimpulkan model pembelajaran

TGT lebih baik dari model pembelajaran MaM. Griyati (2017) dalam penelitiannya menyimpulkan ada pengaruh model pembelajaran MaM dan TGT terhadap hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Make a Match* selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi.

Bukan hanya itu, Astiani dkk (2016) judul “Komparasi *Make a Match* dan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa SMP” menyimpulkan kelas yang menerapkan MaM memiliki motivasi belajar dan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelas yang menerapkan TGT. Selaras dengan penelitian yang dilakukan Sari dan Simatupang (2012) judul penelitiannya “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* dan *Teams Games Tournament* dengan bantuan Powerpoint” menyimpulkan bahwa model MaM menghasilkan hasil belajar lebih tinggi dari pada TGT.

Namun tidak hanya membandingkan dua model pembelajaran saja, dikarenakan kedua model tersebut juga memiliki unsur pertandingan di dalam sintaknya. Para siswa dalam pembelajaran dengan model pembelajaran MaM atau TGT akan berusaha mendapatkan point tertinggi secara tidak langsung siswa dipertandingkan, hal tersebut tidak memungkiri persaingan terjadi saat pembelajaran. Pembelajaran dalam suasana penuh persaingan dan pertandingan dapat menimbulkan kecemasan dalam diri siswa (Lie, 2002). Penelitian yang dilakukan Safitri (2016) mengatakan bahwa metode permainan menimbulkan kecemasan siswa. Penelitian yang dilakukan Anditya (2016) dan Ika (2016) menyebutkan kecemasan siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menunjukan bahwa tingkat kecemasan mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga akan diselidiki mengenai pengaruh kecemasan dengan kedua model sebelumnya. Kecemasan merupakan rasa takut atau kegundahaan yang tidak menentu dan tidak nyaman (Santrock, 2004). Kecemasan bisa menjadi faktor yang menghalangi dalam pembelajaran (Smith, 2009). Dengan demikian peneliti akan membandingkan MaM dan TGT ditinjau juga dari tingkat kecemasan.

Berdasarkan uraian diatas dalam penelitian ini diperoleh rumusan masalah: (1) Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Make a Match* (MaM) dan *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar? (2) apakah ada perbedaan model pembelajaran *Make a Match* dan *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar? (3) Untuk masing-masing jenis model pembelajaran, tingkat kecemasan manakah yang menghasilkan hasil belajar yang lebih baik? (4) Untuk masing-masing tingkat kecemasan, model pembelajaran mana yang menghasilkan hasil belajar yang lebih baik?

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi Exsperiment*). Eksperimen semu adalah jenis komparasi yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan (*Treatment*) pada suatu objek (Kelompok eksperimen) serta melihat besar pengaruh perlakuannya (Arikunto, 2002:77). Populasi dari penelitian ini yaitu siswa

kelas VIII SMP N 7 Salatiga semester 1 tahun ajaran 2019/2020 terdiri dari 4 kelas. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *Cluster random sampling*, sehingga sampel terpilih dalam penelitian yaitu siswa kelas VIII A (sebagai kelas TGT) dan kelas VIII D (sebagai kelas MaM). Dengan masing-masing banyaknya sampel adalah 28 siswa. Teknik pengambilan data yang digunakan peneliti meliputi dokumen, tes dan angket. Soal tes telah divalidasi oleh satu dosen pendidikan matematika UKSW dan satu guru mata pelajaran matematika kelas VIII SMP N 7 Salatiga, sedangkan angket kecemasan siswa divalidasi oleh satu dosen psikologi UKSW. Penelitian dilakukan bulan 5 Agustus – 5 September 2019. Teknik pengambilan melalui dokumen dengan mengumpulkan nilai raport mata pelajaran matematika tahun 2018/2019 (semester 2) sebagai nilai kemampuan awal. Nilai kemampuan awal berguna sebagai perbandingan kemampuan awal kedua kelas tersebut. Nilai kemampuan awal akan diuji normalitas dan uji homogenitas sebelum diuji keseimbangan rerata. Teknik pengambilan data melalui tes dan angket dilakukan setelah kelas VIII A diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran TGT sedangkan VIII D diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran MaM. Data hasil prestasi belajar siswa akan diuji normalitas dan uji homogenitas, setelah itu akan diuji Anava dua jalur. Semua uji dilakukan dengan alat bantu program SPSS 17.0.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Data Kemampuan Nilai Awal

Sebelum pemberian perlakuan yaitu pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) di kelas VIII A dan model pembelajaran *Make a Match* (MaM) di kelas VIII D. Peneliti mengumpulkan nilai raport semester II tahun ajaran 2018/2019 mata pelajaran matematika sebagai data kemampuan awal. Data kemampuan awal berguna untuk melihat apakah kedua kelas tersebut setara dengan menggunakan uji keseimbangan. Dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas dengan uji Levene. Diuji: H_0 : Sampel berdistribusi normal melawan alternative H_1 : Sampel tidak berdistribusi normal, dengan $\alpha = 5\%$. Uji dilakukan dengan SPSS 17.0, Rangkuman hasil normalitas disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 : Rangkuman Uji Normalitas Kemampuan Awal

Data	Signifikansi	
	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk
Kelas TGT	0,2	0,902
Kelas MaM	0,085	0,536

Kriteria pengujian : Jika nilai signifikansi lebih besar dari $\alpha = 0,05$, maka H_0 diterima. Dilihat pada tabel 1, nilai signifikansi untuk kedua kelas lebih besar dari $\alpha = 0,05$, berarti hipotesis nol diterima. Dengan kata lain, data kemampuan awal berasal dari populasi yang berdistribusi

normal. Selanjutnya dilakukan uji homogen dari data nilai kemampuan awal dengan menggunakan uji Levene. Diuji H_0 : Populasi dengan variansi yang homogen melawan alternatif H_1 : Populasi dengan variansi yang tidak homogen. Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi lebih besar dari $\alpha = 0,05$, maka H_0 diterima. Hasil uji homogen menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,693 lebih besar dari $\alpha = 0,05$, ini berarti H_0 diterima. Dengan demikian, nilai kemampuan awal kedua kelas berasal dari populasi yang variansinya sama (homogen). Dikarenakan data kedua kelas berasal dari populasi berdistribusi normal dan populasi yang variansinya sama (homogen), maka untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata kedua kelas digunakan uji *Independent Sample T-Test*. Diuji H_0 : Rerata kedua kelas sama melawan alternatif H_1 : Rerata kedua kelas tidak sama. Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari $\alpha = 0,05$, maka H_0 diterima. Hasil uji *Independent Sampel T-Test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,943 (lebih dari 0,05), maka H_0 diterima. Dapat disimpulkan kedua kelas memiliki kemampuan awal dengan rerata yang sama sehingga kedua kelas memiliki kemampuan awal yang setara atau sama.

2. Uji Prasyarat Hasil Prestasi Belajar Siswa

Setelah diberikan perlakuan dilakukan tes untuk melihat hasil prestasi belajar siswa pada pelajaran matematika materi Relasi dan Fungsi. Sebelum dilakukan uji Anava dua jalur perlu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogen. Untuk uji normalitas digunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan uji Shapiro-Wilk. H_0 : Sampel berdistribusi normal, melawan alternatif H_1 : Sampel tidak berdistribusi normal, dengan $\alpha = 5\%$. Kriteria pengujian: Jika nilai signifikansi lebih besar dari $\alpha = 0,05$ maka H_0 diterima. Pada hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi untuk setiap kelas lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Dengan demikian hasil prestasi belajar siswa berdasarkan kelas dan tingkat kecemasan berasal dari distribusi normal.

Selanjutnya, uji homogen dari hasil prestasi belajar siswa berdasarkan kelas dan tingkat kecemasan dengan menggunakan uji Levene. Diuji H_0 : Berasal dari populasi yang variansinya sama, melawan alternatif H_1 : Tidak berasal dari populasi yang variansinya sama, dengan $\alpha = 5\%$. Kriteria pengujian : Jika nilai signifikansi lebih besar dari $\alpha = 0,05$, maka H_0 diterima. Berdasarkan hasil uji homogen data diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan Demikian hasil prestasi belajar siswa berdasarkan kelas dan berdasarkan tingkat kecemasan berasal dari populasi yang variansinya sama (homogen).

3. Hasil Pretasi Belajar Siswa

Uji prasyarat telah terpenuhi sehingga dapat dilakukan uji anava dua jalur. Diuji: H_0 : Terdapat perbedaan hasil prestasi belajar, melawan alternatif H_1 : Tidak terdapat perbedaan hasil prestasi belajar, dengan $\alpha = 5\%$. Kriteria pengujian: Jika nilai signifikansi lebih besar dari $\alpha = 0,05$

maka H_0 diterima. Rangkuman hasil perhitungan uji Anava dua jalur dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ disajikan dalam tabel 2:

Tabel 2 : Rangkuman Hasil Uji Anava Dua Jalur

No	Sumber	Sig.	Keputusan Uji
1)	Kelas (A)	0,049	H_0 diterima
2)	Kecemasan (B)	0,000	H_0 diterima
3)	Interaksi (A*B)	0,811	H_0 ditolak

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa untuk no 1) Keputusan uji H_0 diterima sehingga terdapat perbedaan antara hasil prestasi belajar siswa dari kedua kelas model pembelajaran TGT dan *Make a Match*; 2) Keputusan uji H_0 diterima sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dari ketiga tingkat Kecemasan; 3) Keputusan uji H_0 ditolak sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dari keenam interaksi antara jenis model dan tingkat kecemasan.

- a) Menjawab rumusan masalah no 1 : Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Make a Match* (MaM) dan *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar?

Berdasarkan hasil uji anava dua jalur pada tabel 2 untuk no 1) Keputusan uji H_0 diterima, sehingga perlu dibandingkan dengan deskripsi data. Rangkuman deskripsi data antar kelas disajikan pada tabel 3 :

Tabel 3: Rangkuman deskripsi Data Hasil Prestasi Belajar Siswa antar Kelas

Kelas	Mean	Median	Variance	Std. Deviation	Minimum	Maximum
TGT	66,3929	65	156,544	12,51174	50	98
MaM	59,25	62,5	215	14,95	35	85

Pada tabel 3, menunjukan rata-rata TGT lebih tinggi dari rata-rata MaM. Dapat disimpulkan menggunakan model pembelajaran TGT menghasilkan prestasi belajar lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran MaM. Hasil penelitian dipengaruhi dengan banyak faktor. Salah satunya saat pembelajaran di kelas yang diberikan model pembelajaran MaM siswa saat mencari pasangan sebagian merasa malu jika berpasangan dengan lawan jenis sehingga beberapa siswa tidak mau mencari pasangan dilawan jenis. Menurut Slavin (2009:41) TGT memiliki kelebihan keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama dan keberhasilan mereka diperoleh dari hasil kinerja siswa bukan dengan keberuntungan. Didukung dengan penelitian yang telah dilakukan Dewi dkk (2016) dan Griyati (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT lebih baik dari model pembelajaran MaM.

b) Menjawab rumusan masalah no 2 : apakah ada perbedaan model pembelajaran *Make a Match* dan *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar?

Hasil uji anava dua jalur pada tabel 2 untuk no 2) keputusan uji H_0 diterima, sehingga perlu dilakukan uji lanjut antar kolom. Rangkuman hasil uji anava dua jalur antar kolom pada tabel 4 dan rangkuman deskripsi data hasil prestasi belajar siswa berdasarkan Data tingkat kecemasan pada tabel 5:

Tabel 4 : Rangkuman Hasil Uji Anava Dua Jalur antar kolom

No.	Komparasi	H_0	H_1	Sig.	Keputusan
1	μ_1 dengan μ_2	$\mu_1 = \mu_2$	$\mu_1 \neq \mu_2$	0,103	H_0 diterima
2	μ_1 dengan μ_3	$\mu_1 = \mu_3$	$\mu_1 \neq \mu_3$	0,000	H_0 ditolak
3	μ_2 dengan μ_3	$\mu_2 = \mu_3$	$\mu_2 \neq \mu_3$	0,004	H_0 ditolak

Tabel 5: Rangkuman Deskripsi Data Hasil Prestasi Siswa berdasarkan Tingkat Kecemasan

Tingkat kecemasan	Mean	Median	Variance	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Tinggi	52,533	50	105	10,25	35	72
Sedang	60,772	62,5	102	10,1	42	75
Rendah	73,315	75	1186,45	13,65	45	98

Pada tabel 4 no 1. H_0 diterima, berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang memiliki tingkat kecemasan tinggi dan sedang. Dapat disimpulkan hasil belajar siswa yang memiliki tingkat kecemasan tinggi sama dengan siswa yang memiliki tingkat kecemasan sedang.

Pada tabel 4 no 2. hasil belajar antara siswa yang memiliki tingkat kecemasan tinggi dengan rendah menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (kurang dari 0,05) berarti ada perbedaan yang signifikan antar hasil belajar siswa yang memiliki tingkat kecemasan tinggi dan rendah. Berdasarkan tabel 5, nilai *mean* hasil belajar siswa yang memiliki tingkat kecemasan rendah lebih baik dibandingkan tingkat kecemasan tinggi. Dapat disimpulkan hasil belajar siswa yang memiliki tingkat kecemasan rendah secara signifikan lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki tingkat kecemasan tinggi.

Pada tabel 4 no 3 hasil belajar antara siswa yang memiliki tingkat kecemasan Sedang dengan rendah menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,004 (kurang dari 0,05) berarti ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang memiliki tingkat kecemasan sedang dan rendah. Berdasarkan Tabel 5, nilai *mean* hasil belajar siswa yang memiliki tingkat kecemasan rendah lebih baik dibandingkan tingkat kecemasan sedang. Dapat disimpulkan hasil belajar siswa yang memiliki

tingkat kecemasan rendah secara signifikan lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki tingkat kecemasan sedang.

Hasil penelitian ini dipengaruhi dengan karakteristik siswa SMP yang cenderung ambivalensi dan emosi yang labil ditambah dengan tingkat kecemasan tinggi yang cenderung tidak dapat berfikir tentang hal lain yang mengakibatkan keraguan saat bermain dan tidak dapat menyelesaikan dengan baik. Didukung oleh penelitian Anditya (2016) menyatakan bahwa ada pengaruh tingkat kecemasan siswa terhadap hasil belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ika (2016) menyimpulkan bahwa ada pengaruh kecemasan siswa (tinggi, sedang, rendah) terhadap hasil belajar siswa. Kecemasan bisa menjadi faktor yang menghalangi dalam pembelajaran (Smith, 2009).

- c) Menjawab rumusan masalah 3 : Untuk masing-masing jenis model pembelajaran, tingkat kecemasan manakah yang menghasilkan hasil belajar yang lebih baik?

Uji Anava dua jalan tabel 2 nomor 3), H_0 ditolak berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dengan tingkat kecemasan. Dengan kata lain masing-masing model pembelajaran akan menghasilkan hasil belajar yang sama pada setiap tingkat kecemasan. Dikarenakan setiap model mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing yang dapat mempengaruhi kondisi tingkat kecemasan. Model pembelajaran TGT untuk mendapatkan point tidak ada unsur keberuntungan yang mempengaruhi tingkat kecemasan namun di model pembelajaran TGT berkerja dalam tim sehingga dalam tim saling mendukung, sehingga siswa dengan tingkat kecemasan tinggi dapat menyelesaikan permainan. Sedangkan model pembelajaran MaM permainan lebih mudah sehingga untuk siswa dengan tingkat kecemasan tinggi masih dapat mengontrol dalam permainan.

- d) Menjawab rumusan masalah 4 : Untuk masing-masing tingkat kecemasan, model pembelajaran mana yang menghasilkan hasil belajar yang lebih baik?

Hasil uji Anava dua jalan pada tabel 2 no 3) H_0 ditolak, berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dari keenam interaksi antara jenis model dan tingkat Kecemasan. Oleh karena tidak ada perbedaan dari keenam kelompok sampel, maka tidak perlu dilakukan uji lanjut pasca Anava. Sehingga untuk masing-masing tingkat kecemasan akan menghasilkan hasil belajar yang sama pada setiap model pembelajaran. Dikarenakan siswa diSMP reaksi dan emosi cenderung labil sehingga mempengaruhi tingkat kecemasan.

D. Simpulan

Kesimpulan yang diperoleh sebagai berikut :

1. Siswa yang diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menghasilkan hasil prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan hasil prestasi belajar siswa yang diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran *Make a Match*.
2. Siswa dengan tingkat kecemasan rendah memiliki hasil prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan siswa dengan tingkat kecemasan sedang maupun siswa dengan kecemasan tinggi. Untuk siswa dengan tingkat kecemasan sedang memiliki hasil prestasi belajar lebih baik daripada siswa dengan tingkat kecemasan tinggi.
3. Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* maupun model pembelajaran *Make a Match* dengan tingkat kecemasan yang sama akan menghasilkan hasil prestasi belajar yang sama.
4. Siswa dengan tingkat kecemasan tinggi, sedang maupun rendah diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ataupun *Make a Match* akan menghasilkan hasil belajar yang sama.

E. Daftar Pustaka

- Anditya, Rifin. (2016). Faktor-Faktor Penyebab Kecemasan Matematika. Diakses dari : <http://eprints.ums.ac.id/42367/1/Naskah%20Publikasi.pdf>
- Arikunto, Suharsimi. 2002. Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Desmita. (2009). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Safitri Rini dkk. (2016). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) dan Make a Match dengan pendekatan Saintifik Pada Materi Himpunan Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Siswa Kelas VII SMP N di Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2014/2015. Diakses dari: <https://jurnal.uns.ac.id/jpm/article/view/10894>
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Griyati, Nopriana Mangun. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Make a Match dan Teams Game Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Kedisiplinan Belajar Siswa. Diakses dari: <http://eprints.ums.ac.id/52817/>
- Huda, Miftahul. 2014. Coopeartive Learning, Metode, Teknik, Struktur Dan Model Penerapan. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Ika, Wahyu Anita. (2014). Pengaruh Kecemasan Matematika (Mathematics Anxiety) Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP. Diakses dari: <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/infinity/article/view/43>

- Lie, Anita. (2005). Cooperative Learning. Jakarta: PT Grasindo.
- Komalasari, Kokom. 2010. Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi. PT Refika Aditama: Bandung.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Republik Indonesia . (2003). Undang-Undang Dasar 1945. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Republik Indonesia. (2005). Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Rusman. (2012). Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesional Guru. Jakarta : Rajawali Pres.
- Sani, Ridwan. (2013). Inovasi Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara.
- Santrock, Jhon W. (2004). Psikologi Pendidikan. Jakarta : Prenadamia Group.
- Sardiman, Arif. (2010). Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slavin. (2009). Cooperative Learning. Jakarta : PT Grasindo.
- Smith, Mark K. (2009). Teori Pembelajaran dan Pengajaran. Yogyakarta: Mirza Mesia Pustaka
- Suprijono, Agus. (2013). Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2009). Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Progesif. Jakarta : Prenandaa Media Group.