

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 3 KEDIRI PADA POKOK BAHASAN
KEHIDUPAN AWAL MASYARAKAT INDONESIA**

Tri Windha Ludhi Astuti

Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Surabaya
E-mail: triwindha@gmail.co.id

Sri Mastuti Purwaningsih

Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

*Penelitian ini didasarkan atas pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap proses belajar mengajar di kelas X yang mengindikasikan aktivitas belajar siswa yang sangat rendah. Hal tersebut pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu dibutuhkan strategi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan *Pre-Test Post-Test Design Only*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.*

Kata kunci: metode *Team Games Tournament* (TGT), Hasil belajar siswa.

Abstract

*This study is based on observations by the researchers from teaching learning activities in X class, that student learning activities indicate very low (learning activities indicated that student is very low). This ultimately affects the students learning outcomes. Therefore, it needs an appropriate learning strategies to improve student learning outcomes, by applying *Team Games Tournament* (TGT) method. Purpose of this study was to determine was determined the effect of the application of *Team Games Tournament* (TGT) method to the student learning outcomes. This type of research is quasi-experimental research with *Pretest-Posttest Control Group Design*. The results showed that the application of *Team Games Tournament* (TGT) method given effect on student learning outcomes.*

Keywords: *Team Games Tournament* (TGT) methods, Student learning outcomes.

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, masalah utama yang dihadapi oleh siswa kelas X SMA Negeri 3 Kediri pada mata pelajaran sejarah adalah aktivitas belajar siswa yang rendah. Aktivitas belajar yang rendah berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut pada akhirnya berpengaruh pula terhadap hasil belajarnya. Terbukti dari rata-rata hasil ulangan harian siswa kelas X yang nilainya berkisar antara angka 60-75. Menurut peneliti aktivitas belajar siswa yang rendah disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya siswa tidak menemukan pengalaman belajar yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran sejarah cenderung berlangsung satu arah, yakni lebih didominasi oleh guru, sedangkan siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka sudah seharusnya guru menerapkan model pembelajaran yang mampu mengaktifkan peran serta siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 yang menegaskan, bahwa pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berperan aktif, sehingga tercipta situasi belajar yang humanis, aktif, dan menyenangkan.¹ Situasi belajar mengajar yang demikian dapat terwujud melalui pendekatan konstruktivistik yang mengharuskan siswa bekerjasama dengan temannya dan aktif menemukan segala sesuatu berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya sendiri. Peran guru dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai fasilitator dan mediator yang memberikan beragam pengalaman belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pendekatan konstruktivistik adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa ke dalam kelompok kecil untuk belajar dan bekerja secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang sifatnya heterogen.² Slavin (1995)

juga menyatakan model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. Oleh karena itu model pembelajaran kooperatif dinilai mampu mengatasi permasalahan di atas.

Terdapat beberapa metode yang berhasil dikembangkan dari model pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran tersebut antara lain *Student Team Achievement Devision* (STAD), *Team Games Tournament* (TGT), *Team Assisted Individualization* (TAI), *Jigsaw*, dan lain-lain.

Metode *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode hasil pengembangan model pembelajaran kooperatif. Metode *Team Games Tournament* (TGT) ini dikembangkan oleh David de Vries dan Keith Edwards pada tahun 1978.³ Metode *Team Games Tournament* (TGT) merupakan metode pembelajaran yang menempatkan siswa ke dalam kelompok kecil, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang menyenangkan dan *reinforcement*. Unsur permainan tersebut memungkinkan siswa untuk belajar secara rileks dan menyenangkan tanpa menghilangkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar, sehingga pembelajaran sejarah tidak terkesan membosankan.⁴ Diharapkan melalui penerapan metode pembelajaran ini aktivitas belajar siswa meningkat sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Menurut Slavin, metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mempunyai lima tahap. Kelima tahap tersebut adalah (1) presentasi, (2) belajar kelompok, (3) *games*, dan (4) turnamen. Tahap presentasi merupakan tahap penyampaian materi oleh guru secara klasikal. Tahap selanjutnya adalah tahap belajar kelompok. Tahap belajar

³ Slavin, Robert. 1995. *Cooperative Learning Theory, Research, and Practice*, hlm : 6

⁴ Bambang, Sugiarto. 2009. *Mengajar Siswa Belajar Implementasi Guru di Dalam Kelas*. Surabaya: Unesa University Press

¹ Suryanti, dkk. 2008. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa University Press, hlm: 1

² Etin, Solihatin. 2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara, hlm: 4

kelompok merupakan tahap ketika guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar yang sifatnya heterogen. Tujuannya adalah agar siswa yang mempunyai kemampuan tinggi bisa belajar untuk bekerja sama dan membantu temannya yang mempunyai kemampuan dibawahnya. Pengorganisasian siswa ke dalam kelompok belajar didasarkan atas sistem *bumping* dengan mempertimbangkan pencapaian hasil belajar siswa pada ujian sebelumnya. Tugas siswa dalam kelompok belajar adalah mengerjakan *worksheet* yang telah diberikan oleh guru untuk selanjutnya dipresentasikan di depan kelas. Setelah siswa mempresentasikan hasil diskusinya, siswa melaksanakan tahap *games* atau permainan. Permainan dalam tahap ini disebut pula dengan turnamen. Pada tahap ini siswa diorganisasikan oleh guru ke dalam kelompok turnamen yang sifatnya homogen. Satu kelompok mempunyai kemampuan yang sama. Siswa yang mempunyai kemampuan tinggi akan berkompetisi dengan siswa yang kemampuannya tinggi, begitu pula dengan siswa yang kemampuannya rendah akan berkompetisi dengan siswa yang kemampuannya rendah. Tiap kelompok turnamen terdiri dari 4-5 orang siswa. Setelah kegiatan permainan selesai, guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar yang memperoleh nilai tertinggi. Tujuannya adalah agar siswa semakin termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh.

Salah satu materi pelajaran sejarah yang harus dipelajari siswa tingkat SMA semester dua adalah materi kehidupan awal masyarakat Indonesia. Materi ini membahas tentang perkembangan kehidupan awal masyarakat Indonesia ditinjau dari aspek teknologi-budaya, sosial, dan ekonomi. Oleh karena itu materi ini sangat penting untuk dikuasai oleh siswa. Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan beberapa orang siswa mengindikasikan bahwa siswa kelas X mengalami kesulitan memahami beberapa perbedaan konsep pada materi tersebut. Kesulitan tersebut misalnya perbedaan antara kehidupan ekonomi masyarakat Indonesia masa bercocok tanam dengan kehidupan ekonomi masyarakat Indonesia masa neolithikum. Bertolak dari masalah tersebut maka materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi kehidupan awal masyarakat Indonesia.

Asumsi peneliti dalam penelitian ini, yakni metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Asumsi ini bertolak dari penelitian yang dilakukan oleh Suwarno (2010) membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Mustafa Yusuf (2011) yang menegaskan bahwa penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri maupun dari hasil interaksinya dengan orang lain.⁵ Benjamin S. Bloom juga mengungkapkan hasil belajar mencakup tiga ranah (domain), yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan pengertian di atas penulis berpendapat bahwa hasil belajar merupakan hasil perubahan perilaku dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor setelah melakukan kegiatan belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas X pada pokok bahasan kehidupan awal masyarakat Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas X pada pokok bahasan kehidupan awal masyarakat Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian tentang pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 3 Kediri pada pokok bahasan kehidupan awal masyarakat Indonesia dapat

⁵ Slameto. 1991. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, hlm: 2

dikategorikan sebagai penelitian eksperimen semu, yaitu suatu penelitian ini memberikan suatu perlakuan tertentu pada subjek penelitian dan melakukan pengamatan terhadap gejala-gejala yang muncul akibat adanya perlakuan. Walaupun demikian, beberapa variabel dalam penelitian ini tidak dapat dikontrol secara menyeluruh. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian "Pretest-Posttest Control Group Design", yaitu perlakuan tertentu yang dilakukan oleh peneliti terhadap dua kelompok berbeda dengan cara memberikan *pretest* dan *posttest*. Dua kelompok tersebut adalah kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif metode *Team Games Tournament* (TGT) dan kelompok pembanding yang menerapkan model pembelajaran konvensional melalui metode ceramah. Pemilihan metode ceramah sebagai metode pembanding, karena metode pembelajaran ceramah merupakan metode pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru sejarah.

Subjek penelitian, yaitu siswa kelas X-1 dan X-2 tahun ajaran 2012/2013. Jumlah siswa yang digunakan sebagai subjek penelitian di masing-masing kelas sebanyak 27 orang siswa. Pengambilan subjek penelitian menggunakan teknik *random sampling*. Variabel dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Team Games Tournament* (TGT) sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat.

Alat pengumpulan data yang dipakai, yaitu angket, observasi, dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa sebagai subjek penelitian terhadap pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Team Games Tournament* (TGT) dan pelaksanaan pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah. Metode observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru mengelola kegiatan pembelajaran. Tes merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa secara kognitif, yakni pretes dan postes.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik *uji independent test* dan analisis kualitatif. Teknik analisis statistik *uji independent test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara dua kelas. Perbedaan

hasil belajar antara dua kelas merupakan salah satu indikator penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Aspek Kognisi

Kemampuan guru memilih metode pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran oleh guru hendaknya disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa, karena pemilihan metode pembelajaran yang tepat berkorelasi positif dengan hasil belajar siswa. Sebagai aktor penting dalam kegiatan pembelajaran, guru hendaknya mempunyai kemampuan memilih metode pembelajaran yang tepat dan menguasai berbagai metode pembelajaran, baik teori maupun prakteknya.

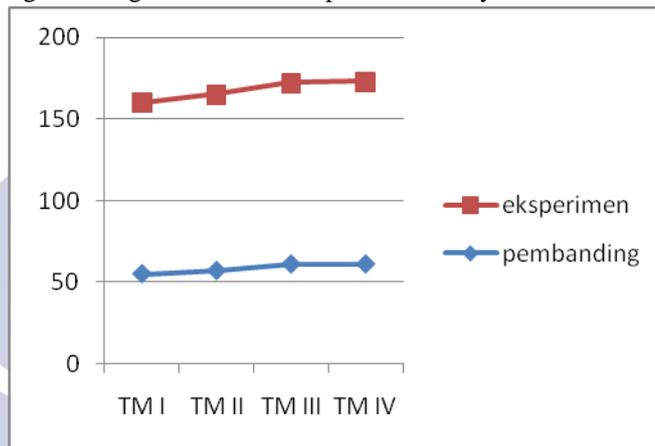
Kemampuan guru mengelola kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dinilai berdasarkan indikator, yakni menginformasikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa, mengaitkan pembelajaran dengan pengetahuan awal siswa, menjelaskan materi yang akan dipelajari, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar, membimbing dan mengawasi siswa bekerja dan belajar dalam kelompok, melatih kemampuan kooperatif, mengawasi jalannya diskusi, mengorganisir siswa ke dalam kelompok turnamen, mendistribusikan kelengkapan turnamen, memotivasi siswa agar bersikap jujur dan tanggung jawab terhadap tugasnya, mengawasi jalannya turnamen, memberikan penghargaan, menegaskan hal-hal yang penting, mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

Kemampuan guru mengelola kegiatan pembelajaran di kelas ceramah dinilai berdasarkan indikator, yakni menginformasikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa, mengaitkan pembelajaran dengan pengetahuan awal siswa, menjelaskan materi yang akan dipelajari dengan menggunakan metode ceramah, menginstruksikan siswa agar membentuk kelompok belajar, membimbing dan mengawasi siswa bekerja dan belajar dalam kelompok, menegaskan hal-hal yang penting, menginformasikan tugas, mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari

pada pertemuan berikutnya, dan mengawasi jalannya diskusi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh para pengamat selama kegiatan penelitian ini berlangsung, kemampuan guru kelas eksperimen mengelola kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dinyatakan sangat baik, begitu pula dengan kemampuan guru mengelola kegiatan

pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah yang juga dinyatakan sangat baik. Berdasarkan hasil analisis lembar pengamatan kemampuan guru mengelola kegiatan pembelajaran, peneliti berpendapat ada peningkatan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran selama empat kali pertemuan. Peningkatan kemampuan guru mengelola kegiatan pembelajaran selama empat kali pertemuan dinyatakan ke dalam grafik berikut ini :



Menurut Benjamin S. Bloom, hasil belajar tidak hanya dilihat berdasarkan kemampuan kognisi saja, akan tetapi juga dilihat dari kemampuan non kognisi (afeksi dan psikomotor). Hasil belajar siswa berdasarkan aspek kognisi dapat dilihat berdasarkan nilai pretes dan postes. Sedangkan hasil belajar siswa berdasarkan kemampuan non-kognisi dapat dilihat berdasarkan perubahan sikap yang terjadi kegiatan kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Sesuai dengan rancangan penelitian yang digunakan oleh peneliti, maka di awal kegiatan pembelajaran guru mengadakan pretes untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik di kelas eksperimen dan di kelas pembanding. Soal yang diujikan sebanyak 20 butir soal dengan bentuk pilihan ganda. Hasil nilai pretes siswa kelas eksperimen dan kelas pembanding disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel Nilai Pretes Siswa Kelas Eksperimen dan Pembanding

| No | Kelas | Jumlah siswa yang tuntas | Persentase jumlah siswa yang lulus |
|----|------------|--------------------------|------------------------------------|
| 1 | Eksperimen | 2 | 7% |
| 2 | Pembanding | 1 | 3% |

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui hanya ada dua orang siswa (7%) di kelas

eksperimen yang dinyatakan tuntas dan hanya satu orang siswa di kelas pembanding yang dinyatakan

tuntas (3%). Hasil tersebut mengindikasikan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan siswa kelas pembandingan. Menurut peneliti ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa tidak mampu mencapai nilai ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh sekolah. Beberapa faktor tersebut diantaranya adalah guru tidak memberitahukan bahwa di awal pembelajaran akan diadakan tes, siswa tidak siap melaksanakan tes, dan siswa tidak belajar.

Selanjutnya di akhir pertemuan guru mengadakan *postest*. *Postest* digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah guru menerapkan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas eksperimen dan metode pembelajaran ceramah di kelas pembandingan. Soal yang diujikan sebanyak 20 butir soal dengan bentuk pilihan ganda. Hasil nilai pretes siswa kelas eksperimen dan kelas pembandingan disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel Nilai Pretes Siswa Kelas Eksperimen dan Pembandingan

| No | Kelas | Jumlah siswa yang tuntas | Persentase jumlah siswa yang lulus |
|----|--------------|--------------------------|------------------------------------|
| 1 | Eksperimen | 22 | 81 % |
| 2 | Pembandingan | 14 | 51% |

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar siswa kelas eksperimen dinyatakan lebih baik daripada hasil belajar siswa kelas pembandingan. Nilai postes 22 orang siswa kelas eksperimen telah mencapai KKM yakni ≥ 70 atau 81% siswa dinyatakan lulus, sedangkan di kelas pembandingan hanya 14 orang siswa yang nilainya telah mencapai KKM, yakni ≤ 70 atau 51% siswa dinyatakan lulus. Rata-rata nilai postes siswa kelas eksperimen adalah 73,1 sedangkan rata-rata nilai postes siswa kelas pembandingan adalah 67,78. Meskipun rata-rata nilai postes siswa kelas eksperimen dikatakan jauh lebih

baik dibandingkan rata-rata nilai postes siswa kelas pembandingan, namun secara statistik perbedaan tersebut tidak terlalu signifikan. Setelah mengetahui adanya perbedaan antara nilai postes siswa kelas eksperimen dan kelas pembandingan, maka tahap selanjutnya adalah mengetahui adakah pengaruh penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Berikut ini merupakan hasil uji *Independent Samples Test* berdasarkan hasil nilai pretes dan postes siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) :

Independent Samples Test

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
|----------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|----------|
| | | F | Sig. | T | Df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| VAR00003 | Equal variances assumed | .056 | .814 | 2.059 | 52 | .044 | 5.37037 | 2.60781 | .13742 | 10.60332 |
| | Equal variances not assumed | | | 2.059 | 51.341 | .045 | 5.37037 | 2.60781 | .13582 | 10.60492 |

Tabel uji *Independent Samples Test* menunjukkan bahwa $t\text{-hitung}=2.059$ sedangkan nilai $t\text{-tabel}=2.006$. Berdasarkan perhitungan

tersebut dapat diketahui bahwa $t\text{-hitung}>t\text{-tabel}$. Dengan demikian H_0 ditolak, artinya metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Kediri pada pokok bahasan kehidupan awal masyarakat Indonesia.

Berdasarkan nilai hasil postes siswa di kelas eksperimen maupun kelas pembanding, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sejarah siswa kelas eksperimen dan siswa kelas pembanding atau penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Team Games Tournament* (TGT) mempengaruhi hasil belajar siswa.

2. Aspek Perubahan Perilaku

Bloom telah menegaskan bahwa hasil belajar siswa tidak hanya dinilai berdasarkan aspek kognisi saja, namun dinilai secara keseluruhan, yakni melibatkan aspek psikomotor dan afeksi. Oleh karena itu penelitian ini tidak hanya memperhatikan aspek kognisi siswa sebagai indikator hasil belajar siswa tetapi juga memperhatikan aspek psikomotor dan aspek afeksi.

Hasil belajar siswa berdasarkan aspek afeksi tampak pada perilaku yang ditunjukkan oleh siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Perilaku tersebut seperti mendengarkan secara aktif, menunjukkan sikap kompetitif, menunjukkan sikap sportif, dan menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru. Hasil belajar siswa berdasarkan aspek psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan, seperti bertanya, menjawab, melakukan transisi atau perpindahan, dan lain-lain.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat selama empat kali pertemuan, peneliti berpendapat selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa kelas eksperimen nampak mendengarkan secara aktif presentasi yang disampaikan oleh temannya, selain itu siswa juga aktif mendengarkan penjelasan guru. Siswa juga mampu menunjukkan sikap kompetitif. Sikap kompetitif ini ditunjukkan ketika kegiatan turnamen berlangsung. Di dalam kelompok turnamen, masing-masing delegasi dari kelompok belajar mewakili kelompoknya berlomba melawan delegasi dari kelompok belajar lainnya untuk mengumpulkan *point smile*

sebanyak-banyaknya. Aktivitas siswa yang menunjukkan sikap kompetitif mulai tampak dalam beberapa kali pertemuan. Dikatakan demikian, karena dalam beberapa kali kesempatan siswa belum menunjukkan sikap kompetitif.

Selain menunjukkan sikap kompetitif siswa juga mampu menunjukkan sikap sportif. Sikap sportif dinilai oleh para pengamat pada saat kegiatan turnamen. Menurut para pengamat, aktivitas siswa yang menunjukkan sikap sportif sudah tampak. Pada turnamen pertama beberapa orang siswa masih menyontek temannya, namun secara perlahan siswa mulai menunjukkan sikap sportif, yakni mengerjakan sendiri soal yang dibacakan oleh para pemimpin kelompok. Jika jawaban siswa salah maka secara sportif siswa mengaku bahwa jawabannya salah.

Siswa di kelas eksperimen pun mampu menunjukkan sikap tanggung jawab dalam kegiatan belajar kelompok maupun turnamen. Siswa melaksanakan tanggung jawabnya untuk mengerjakan LKS (Lembar Kerja Siswa). Begitu pula pada saat turnamen berlangsung. Di dalam kelompok turnamen, siswa mulai terbiasa untuk melaksanakan peran masing-masing dengan baik. Pada pertemuan pertama, mereka merasa kesulitan memahami aturan main dalam melaksanakan turnamen, namun setelah mendapat tambahan penjelasan guru, siswa mulai memahami peran dan tugas masing-masing.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama empat kali pertemuan, terdapat kemajuan siswa di kelas eksperimen ditinjau dari aspek psikomotor. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa sudah menampakkan aktivitas melakukan perpindahan atau transisi dari kelompok belajar ke kelompok turnamen dengan baik. Pada pertemuan pertama transisi dari kelompok belajar ke kelompok turnamen cukup memakan waktu, karena siswa tidak melakukan perpindahan posisi secara efektif. Namun setelah mendapat bimbingan dari guru perpindahan posisi dari kelompok belajar ke kelompok turnamen berjalan dengan lancar. Keterampilan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok juga nampak. Pada pertemuan pertama beberapa siswa masih menunjukkan sikap malu-malu, namun pada pertemuan berikutnya siswa lebih percaya

diri mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Selain kemampuan mempresentasikan hasil diskusi kelompok, peneliti juga melihat ada keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru, sehingga dalam hal ini tidak terdapat dominasi guru dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penilaian para pengamat, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa berdiskusi baik dengan teman maupun dengan guru sudah nampak dalam setiap pertemuan. Indikator aktivitas siswa berdiskusi diamati ketika siswa mengerjakan LKS (Lembar Kerja Siswa) secara berkelompok. Di dalam kelompok belajar inilah siswa dilatih bekerjasama dengan temannya guna memecahkan sejumlah persoalan yang terdapat di LKS (Lembar Kerja Siswa). Selain melatih kemampuan kerja sama siswa, kegiatan diskusi juga melatih siswa untuk menghargai pendapat orang lain.

Aktivitas belajar siswa kelas pembanding selama kegiatan belajar mengajar berlangsung juga diamati oleh dua orang pengamat. Pengamatan dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Aktivitas belajar siswa pada penelitian ini tidak diamati per kelompok tetapi diamati secara keseluruhan (pengamatan kelas). Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat, peneliti dapat melihat adanya beberapa perubahan sikap pada diri peserta didik di kelas pembanding, meskipun perubahan sikap ini tidak sekompleks perubahan sikap yang terjadi pada diri peserta didik di kelas eksperimen. Perubahan sikap tersebut misalnya siswa mulai bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Walaupun demikian masih ada anggota kelompok yang tidak melaksanakan tanggung jawabnya dengan baik, misalnya mereka menyerahkan tugas yang menjadi tanggung jawabnya kepada teman yang dianggap menguasai materi. Kemampuan siswa bertanya juga sudah mulai tampak. Meskipun demikian, peneliti mengamati bahwa tidak semua siswa memiliki keberanian untuk bertanya. Menurut peneliti hanya beberapa siswa yang aktif bertanya. Begitu pula dengan kemampuan siswa menjawab pertanyaan guru. Ketika guru menyampaikan materi ajar, guru selalu melontarkan pertanyaan-pertanyaan guna

mengetahui pendapat siswa mengenai materi ajar, sehingga dalam hal ini tidak terdapat dominasi guru dalam mentransfer pengetahuan kepada siswa. Melalui pertanyaan-pertanyaan tersebut guru mempunyai kesempatan untuk mengembangkan *prior of knowledge* siswa. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama empat kali pertemuan, kedua kemampuan tersebut dinilai sudah tampak di setiap pertemuan. Namun kemampuan siswa berdiskusi dinilai kurang oleh para pengamat.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berpendapat bahwa, hasil belajar siswa kelas eksperimen dinilai sangat baik, karena siswa aktif berperan serta kegiatan pembelajaran. Peran guru hanya menyampaikan garis besar materi, membimbing, dan mengawasi jalannya kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran siswalah yang aktif mengkontruksi pemikirannya tentang kehidupan awal masyarakat Indonesia. Menurut pengamatan yang dilakukan oleh pengamat dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh siswa kelas eksperimen mempunyai peran dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan hasil belajar siswa kelas pembanding dinilai cukup, karena kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru. Hanya beberapa siswa yang berperan serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan aspek kognisi, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan aspek non kognisi (afektif dan psikomotor).

Kekurangan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ketika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sejarah, adalah metode pembelajaran tersebut membutuhkan pengaturan waktu yang baik. Apabila guru tidak dapat mengatur waktu dengan baik, maka kegiatan pembelajaran tidak berjalan seperti yang diharapkan. Kelebihan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ketika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sejarah, yaitu penerapan metode tersebut mampu menjadikan siswa lebih aktif, siswa berani tampil di depan kelas, siswa berani bertanya dan siswa berani

menyampaikan pendapat. Adanya turnamen tidak hanya membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar sejarah tetapi juga melatih siswa berkompetisi secara sportif. Pemberian *award* juga mampu meningkatkan semangat siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) juga mampu melatih siswa belajar secara mandiri serta dapat meningkatkan interaksi komunikatif antara guru dan siswa atau sebaliknya.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif metode *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan uji *Independent Sample Test* diketahui bahwa nilai dari $t\text{-hitung} = 2.059$ sedangkan nilai dari $t\text{-tabel} = 2.006$, sehingga $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$. Melalui metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa meningkat baik berdasarkan aspek kognisi maupun non kognisi.

Selama empat kali pertemuan, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perubahan sikap pada diri peserta didik. Peneliti menyadari bahwa perubahan sikap pada diri peserta didik tidak dapat muncul secara tiba-tiba hanya dalam beberapa kali pertemuan. Perubahan sikap terjadi melalui proses yang panjang. Namun selama melakukan kegiatan penelitian di kelas eksperimen peneliti dapat melihat perubahan sikap pada diri beberapa peserta didik. Perubahan sikap itu misalnya beberapa siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara perlahan-lahan mulai tertarik dan aktif mengambil peran. Siswa yang berkemampuan tinggi mulai bersedia memberikan bantuan kepada siswa yang berkemampuan rendah. Siswa yang berkemampuan rendah pun bersemangat memberikan skor terbaik. Siswa menjadi lebih bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dan timbul sikap sportif dan jujur dalam melaksanakan kegiatan turnamen.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang, Sugiarto. 2009. *Mengajar Siswa Belajar Implementasi Guru di Dalam Kelas*. Surabaya: Unesa University Press
- Etin, Solihatin. 2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fitri Handayani KD. 2012. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan Pada materi Keragaman bentuk muka bumi*. Jurnal penelitian kependidikan, TH.20, No.2, Oktober 2012.
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Suryanti, dkk. 2008. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Slavin, Robert. 1995. *Cooperative Learning Theory, Research, and Praticce*
- Slameto. 1991. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

