

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN TEKNIK *CARD SORT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI FLUIDA STATIK DI SMAN 1 LAMONGAN**

**Marizka Dwi Mayangsari, Titin Sunarti**

Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya

Email: marizkadwimayangsari@gmail.com

**Abstrak**

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran fisika yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah dan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik cenderung pasif saat pembelajaran di dalam kelas serta hasil belajar peserta didik cenderung rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan teknik *card sort* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan jenis design adalah *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian ini adalah kelas X MIA 4 dan X MIA 5. Data yang diperoleh adalah hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian diperoleh bahwa hasil *pre-test* digunakan untuk uji normalitas dan uji homogenitas dan didapatkan kedua kelas yang dipilih terdistribusi normal dan homogen. Hasil *post-test* digunakan untuk uji-t berpasangan dan uji *gain* ternormalisasi. Berdasarkan perhitungan uji-t berpasangan didapatkan bahwa kedua sampel yang dipilih menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Uji *gain* ternormalisasi, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan perhitungan didapatkan bahwa kelas X MIA 4 dengan nilai sebesar 0,51 dengan kategori peningkatan sedang dan kelas X MIA 5 dengan nilai sebesar 0,61 dengan kategori peningkatan sedang. Keterlaksanaan pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan teknik *card sort* memperoleh nilai rata-rata dengan kategori sangat baik. Hasil respon peserta didik terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan teknik *card sort* mendapatkan respon yang sangat baik.

**Kata Kunci:** Pembelajaran kooperatif, *Team Games Tournament* (TGT), Teknik *Card Sort*, Hasil Belajar Peserta Didik.

**Abstract**

*Based on the results of preliminary observations have shown that the learning of physics that goes still use the lecture method and learning is still centered on the teacher, so that learners tend to be passive during the learning in the classroom as well as the study of students tend to be low. This study aimed to describe the application of cooperative learning Teams Games Tournament (TGT) with a card sort technique to improve the learning outcomes of students. Design research used is pre-experimental design to the research is one group pretest-posttest design. This research subject is class X MIA 4 and X MIA 5. The data obtained is the result of pretest and posttest. The results of the study obtained that the results of the pre-test used to test normality and the homogeneity and obtained second-class selected normally distributed and homogeneous. The results of the post-test was used for paired t-test and test normalized gain. Based on the calculation of paired t-test showed that both the selected sample showed differences in significant on the outcome of pretest and posttest. Normalized gain test, to find out the increase learning outcomes of students. Based on the calculation, that the class X MIA 4 with a value of 0.51 with moderate improvement category and class X MIA 5 with a value of 0.61 to the category of moderate improvement. The implementation of cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) with a card sort technique obtain an average value with a very good category. Results learners response to the model of cooperative learning TGT with card sort technique to get a very good response.*

**Key word:** Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Card Sort Technique, Students Learning Outcomes.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh setiap individu yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah sepanjang hayat, untuk dapat mempersiapkan peserta didik di masa yang akan datang (Mudyahardjo, Redja, 2002: 11). Pentingnya sebuah pendidikan diberikan adalah agar setiap individu dapat menerima pengetahuan dari luar seiring dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Di dalam kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan (Djamarah dan Zain, 1996). Agar kegiatan belajar mengajar di kelas dapat terlaksana dengan baik, maka salah satu hal yang perlu diperbaiki adalah perubahan suasana kelas yang dilakukan oleh guru (Uno, B Hamzah, 2007).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu bagian yang memiliki tiga bidang ilmu dasar yaitu biologi, fisika, dan kimia. Salah satunya adalah fisika, fisika adalah bagian dari sains (IPA) yang pada hakikatnya merupakan kumpulan pengetahuan, cara berfikir, dan penyelidikan. Selain itu, pembelajaran fisika seharusnya disertai dengan kegiatan-kegiatan yang mampu menjadikan peserta didik untuk belajar dengan aktif, siswa dapat menggali pengetahuannya sendiri berupa fakta, konsep, dan prinsip melalui interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan observasi awal terhadap aktivitas mengajar guru di kelas, menunjukkan bahwa pembelajaran fisika yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah. Pembelajaran fisika yang berlangsung di dalam kelas masih berpusat pada guru, sementara peserta didik hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru di kelas dan mengerjakan soal-soal yang ada di buku panduan, guru tidak memberikan motivasi awal untuk menarik perhatian peserta didik. Akibatnya peserta didik cenderung pasif saat pembelajaran di dalam kelas. Dengan proses pembelajaran yang demikian, mengakibatkan pemahaman konsep yang diberikan sulit untuk dipahami oleh peserta didik.

Salah satu hal yang perlu dilakukan adalah memperbaiki model pembelajarannya dengan menerapkan suatu pembelajaran yang inovatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), serta menggunakan teknik pembelajaran aktif yang akan membuat peserta didik dapat menerima pembelajaran yang disampaikan, yaitu teknik *card sort*. Peserta didik akan memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna karena dapat menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan sehingga dapat mengurangi kejenuhan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, dilakukan penelitian tentang “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Teknik *Card Sort* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Fluida Statik di SMAN 1 Lamongan”.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan belajar dalam kelompok heterogen saling membantu satu sama lain, bekerjasama menyelesaikan masalah dan menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik kelompok maupun individual (Susanah dan Sri Mulyaningsih, 2008: 26). Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini secara umum tidak jauh berbeda dengan pembelajaran kooperatif lainnya khususnya tipe STAD, tetapi hal yang membedakan tipe TGT adalah pada tipe TGT terdapat turnamen akademik sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, dalam hal ini dengan menggunakan media kartu serta turnamen akademik untuk mengetahui skor kemajuan individu (Taniredja, H, dkk, 2011: 67). Menurut Slavin Robert (2008:84) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu penyajian kelas (*class presentation*), kelompok (*teams*), permainan (*games*), kompetisi/turnamen (*tournament*), pengakuan kelompok (*teams recognition*). Diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan teknik *Card Sort* bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik, karena dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan teknik *Card Sort* ini peserta didik akan dapat bermain dan belajar.

## METODE

Design penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design*. Jenis penelitian yang digunakan adalah “*One Group Pretest-Posttest Design*”. Penelitian dilakukan di SMAN 1 Lamongan, kemudian populasi penelitian adalah peserta didik X MIA SMAN 1 Lamongan. Sampel yang digunakan diambil secara *random sampling* dan kelas yang terpilih adalah X MIA 4 sebagai kelas implementasi dan X MIA 5 sebagai kelas replikasi. Selama proses penelitian, metode pengumpulan data yang dilakukan adalah metode observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan model kooperatif berlangsung, metode tes digunakan untuk mengambil nilai *pre-test* maupun *post-test* pada peserta didik, serta metode angket digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan teknik *card sort*. Teknik analisis data penelitian ini adalah analisis keterlaksanaan pembelajaran, analisis

aktivitas peserta didik, uji-t berpasangan, uji *gain* ternormalisasi, dan analisis angket respon peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

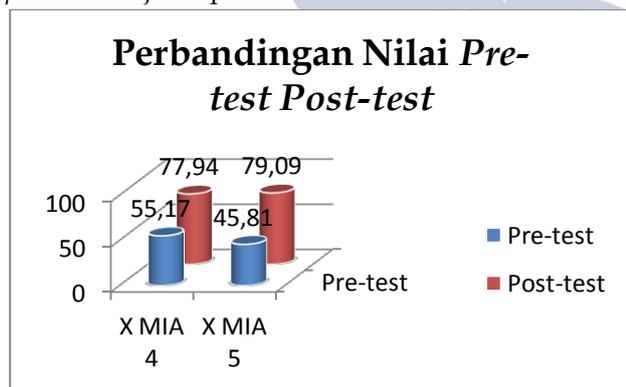
Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterlaksanaan pembelajaran disajikan pada Tabel 1:

**Tabel 1:** Rekapitulasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Kelas	Keterlaksanaan Pembelajaran	Kriteria
X MIA 4	3,75	Sangat Baik
X MIA 5	3,50	Sangat Baik
Rata-rata	3,62	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, pengelolaan waktu, dan suasana kelas diperoleh hasil yang sangat baik dengan rata-rata sebesar 3,62. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru pada saat mengkondisikan kelas sangat baik serta peserta didik dapat berperan aktif dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan teknik *card sort* yang telah dilakukan.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Berikut perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* disajikan pada Gambar 1:



**Gambar 1:** Nilai *Pre-test Post-test*

Dilakukan analisis dengan menggunakan uji *gain* ternormalisasi. Hasil dari rata-rata nilai *gain* tiap kelas disajikan pada Tabel 2:

**Tabel 2:** Rata-rata nilai *gain* tiap kelas

Kelas	<g>	Kategori
X MIA 4	0,51	Sedang
X MIA 5	0,61	Sedang

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas implementasi dan kelas replikasi termasuk dalam kategori sedang.

Uji-t berpasangan digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep peserta didik secara signifikan sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Hasil akhir perhitungan uji-t berpasangan disajikan pada Tabel 3:

**Tabel 3:** Rekapitulasi Uji-t Berpasangan

Kelas	n	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>
X MIA 4	36	15,14	1,67
X MIA 5	33	16,49	

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga dapat disimpulkan pada kedua kelas tersebut terdapat peningkatan pemahaman konsep peserta didik secara signifikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Pada kegiatan turnamen akademik dilakukan dengan kelompok homogen untuk memperebutkan penghargaan kelompok. Dalam kegiatan turnamen akademik memperebutkan tiga penghargaan yaitu *super team*, *great team*, dan *good team*. Hasil turnamen pada pertemuan I kelas X MIA 4 terdapat 1 kelompok *super team*, 2 kelompok *great team*, dan 3 kelompok *good team*. Pertemuan II terdapat 2 kelompok *super team*, 1 kelompok *great team*, dan 3 kelompok *good team*. Pada pertemuan I kelas X MIA 5 terdapat 1 kelompok *super team*, 2 kelompok *great team*, dan 3 kelompok *good team*. Pertemuan II terdapat 1 kelompok *super team*, 2 kelompok *great team*, 3 kelompok *good team*. Untuk aspek sikap dan aspek keterampilan pada kelas implementasi dan kelas replikasi memperoleh kategori dengan sangat baik.

Sedangkan persentase rata-rata respon peserta didik terhadap pembelajaran kooperatif pada kelas implementasi sebesar 88,5% dengan kategori sangat baik dan kelas replikasi sebesar 89,75% dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan teknik *card sort* dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan:

1. Keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan teknik *Card Sort* pada materi fluida statik di SMAN 1 Lamongan dapat terlaksana dengan sangat baik dengan nilai rata-rata pada pertemuan I dan pertemuan II sebesar 3,77.
2. Berdasarkan uji *gain* ternormalisasi, hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan teknik *Card Sort* pada materi fluida statik meningkat, besarnya peningkatan hasil belajar pada kelas X MIA 4 dan X MIA 5 termasuk dalam kategori peningkatan sedang.
3. Respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan teknik *Card Sort* pada materi fluida statik di SMAN 1 Lamongan memperoleh persentase diatas 80% dengan kriteria sangat baik.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti memberikan saran untuk perbaikan penelitian yang akan datang:

1. Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus menjelaskan secara rinci kepada peserta didik tentang model yang akan diterapkan di kelas agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar serta peserta didik mengetahui kegiatan apa yang harus dilakukan.
2. Dalam kegiatan observasi keterlaksanaan pembelajaran, sebaiknya menggunakan observer lebih banyak lagi, agar hasil observasi dapat lebih objektif.
3. Peneliti juga harus memperhatikan pengelolaan waktu pada saat pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

*Tournament* (TGT) dengan teknik *Card Sort*, sehingga pembelajaran dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

### DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah dan Zain. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Rineka Cipta
- Mudyahardjo, Redja. 2002. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Slavin, Robert. 2008. *Cooperative Learning Theory, Research, and Praticce*. London. Allyman Bacon
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Susanah dan Sri Mulyaningsih. 2008. *Materi Perkuliahan Program Pengalaman Lapangan I (PPL I)*. Surabaya. Unesa University Press.
- Taniredja, H, dkk. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Uno B. Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Uno B. Hamzah; Koni, Satria. 2012. *Assesment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya