

KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TEKNIK *COUPLE CARD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Melan Wahyuni, Hainur Rasid Ahmadi

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

Email: melanwahyuni@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* teknik *couple card* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X di SMAN 1 Kamal pada tahun ajaran 2018/2019. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif *pre-experimental design, one group pretest posttest*. Penelitian ini menggunakan satu kelas eksperimen dan dua kelas replikasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran. Hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dianalisis dengan menghitung persentase data yang diperoleh, kemudian dikonversikan ke dalam kriteria penilaian keterlaksanaan pembelajaran. Hasil yang diperoleh yaitu rata-rata keterlaksanaan pada kelas eksperimen 1 pada pertemuan pertama sebesar 92 % dan pada pertemuan kedua sebesar 91%, pada kelas replikasi 1 sebesar 91% pada pertemuan pertama dan 94% pada pertemuan kedua, dan pada kelas replikasi 2 pada pertemuan pertama sebesar 90%, pada pertemuan kedua sebesar 93%. Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* teknik *couple card* pada materi Hukum Newton tentang Gerak kelas X di SMAN 1 Kamal di kelas eksperimen 1, kelas replikasi 1, dan kelas replikasi 2 terlaksana dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Keterlaksanaan pembelajaran, Kooperatif TGT, *couple card*.

Abstract

This research aims to describe accomplishment learning activities cooperative learning type *Teams Games Tournament (TGT)* with *couple card* to increase student learning outcomes of class X students at SMAN 1 Kamal in the 2018/2019 school year. The type of research used is quantitative research *pre-experimental design one-group pretest posttest*. This research use 1 experiment class and 2 replication classes. The instrument used is the observation sheet of accomplishment learning activities. The result of observation is analyzed by calculating the percentage of data obtained, and than it is converted to the assessment criteria for accomplishment learning activities. The result of accomplishment learning activities in experiment class is 92% and 91%, in replication 1 is 91% and 90%, and than in replication 2 is 90% and 93%. Based on the result, it can be conclude that the implementation of cooperative learning type TGT with *couple card* on Newton's Law of motion material in X class at SMAN 1 Kamal on experiment 1 class, replication 1 class, and replication 2 class carried out well.

Keyword: Accomplishment learning activities, cooperative type TGT, *couple card*.

PENDAHULUAN

Paradigma Pendidikan yaitu suatu cara dalam memandang dan memahami pendidikan, sehingga dapat diamati dan dipahami tentang masalah-masalah pendidikan yang dihadapi dan mencari cara untuk mengatasi masalah tersebut (Kemendikbud, 2016). Terkait dengan adanya Paradigma Pendidikan, diharapkan dapat mewujudkan salah satu tujuan Kemerdekaan Negara Kesatuan Republik Indonesia

(NKRI) yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa seperti yang tertera dalam Pembukaan UUD 1945.

Menurut Mukminan (2014), mencerdaskan kehidupan bangsa dapat diwujudkan dengan cara membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten sesuai dengan tuntutan perkembangan, salah satunya selalu melakukan pengembangan kurikulum dari waktu ke waktu. Kurikulum yang dikembangkan saat ini

harus bisa diterapkan di dalam pendidikan, terutama dalam pendidikan di Abad-21. Akibatnya ketika kurikulum tersebut diterapkan pada pendidikan Abad-21 nantinya akan membentuk SDM yang kompeten.

Berdasarkan hasil observasi awal berupa angket minat peserta didik pada pelajaran fisika dan pembelajarannya diperoleh sebesar 54% peserta didik mengatakan bahwa mata pelajaran fisika adalah mata pelajaran yang sulit dipelajari. Sebenarnya terdapat persentase besar pada minat peserta didik dalam pelajaran fisika di kelas, yaitu sebesar 75%.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru fisika kelas X SMA diperoleh beberapa informasi bahwa sebagian besar peserta didik memiliki pemahaman yang rendah pada materi fisika terutama pada materi Hukum Newton tentang gerak. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil tes pada materi Hukum Newton tentang gerak, hanya 40% dari 100% jumlah peserta didik di suatu kelas yang memperoleh nilai di atas KKM. Peserta didik hanya bergantung pada penjelasan dari guru dan buku pegangan dari sekolah sehingga pemahaman konsep materi dasar pada mata pelajaran fisika pun tidak menyeluruh diterima oleh peserta didik.

Dalam sebuah kegiatan belajar mengajar di kelas, pada umumnya strategi pencapaian belum terlaksana dengan baik. Menurut Uno (2007) agar kegiatan belajar mengajar di kelas terlaksana dengan baik perlu adanya perubahan suasana yang dilakukan oleh guru. Salah satunya adalah dengan menciptakan metode belajar mengajar kreatif (Kemendikbud, 2016).

Menurut (Kemendikbud, 2016) metode belajar mengajar kreatif harus ditekankan pada model pembelajaran berbasis kerjasama antar individu untuk meningkatkan kompetensi interpersonal dan kehidupan sosialnya, seperti yang diajarkan dalam konsep Pembelajaran Kooperatif, Pembelajaran Kolaboratif, dan *Meaningfull Learning*.

Pada penelitian ini menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif. Pembelajaran Kooperatif atau *Cooperative Learning* merupakan pembelajaran yang mengembangkan tiga hasil belajar utama yaitu prestasi belajar, toleransi dan menerima perbedaan, dan kemampuan bersosial Arend (2012). Pada model ini, peserta didik dapat saling membantu, saling berdiskusi dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai dan menutup kesenjangan dalam pemahaman sebuah materi setiap individunya (Slavin, 2008).

Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang sama dengan pembelajaran dalam tipe STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen, dimana peserta

didik memainkan turnamen dengan anggota tim lain untuk menyumbang poin bagi skor timnya (Slavin, 2008). Dengan adanya kegiatan turnamen tersebut, diharapkan mampu mengembangkan hasil belajar dalam pembelajaran kooperatif.

Hasil belajar yang pertama dapat dilihat dari keberhasilan peserta didik berkemampuan rendah hingga peserta didik berkemampuan tinggi yang mampu bekerjasama dalam kelompok dalam menyelesaikan tugasnya Arend (2012). Hasil belajar yang kedua pada toleransi dan mampu menerima perbedaan seseorang baik dari ras, budaya, kelas sosial dan kemampuannya Arend (2012). Hasil belajar yang terakhir yaitu mempunyai kemampuan sosial dalam bekerjasama dan berkolaborasi dalam mengerjakan tugas Arend (2012).

Kebaharuan penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik pembelajaran aktif yaitu teknik *Couple Card*. Dimana teknik *Couple Card* ini merupakan teknik yang menggunakan media kartu yang berisikan pertanyaan dan kartu lainnya yang berisikan jawaban, sehingga mempermudah peserta didik untuk melakukan diskusi Zulaikha (2014). Digunakannya teknik ini, diharapkan dapat membantu pembelajaran untuk mencapai hasil belajar baik ranah pengetahuan, ranah sikap dan ranah keterampilan sesuai dengan capaian hasil belajar yang paling utama dari Pembelajaran Kooperatif, terutama ketercapaian hasil belajar untuk kompetensi pada Abad-21.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh Rozanah (2015) tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan teknik *Hunter Card* menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik untuk kelas eksperimen dan kelas replikasi meningkat lebih baik daripada kelas kontrol, serta untuk hasil respon peserta didik terhadap penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan teknik *Hunter Card* mempunyai presentasi rata-rata setiap kelas mencapai 81,93 % dan 80,84 % dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Keterlaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Teknik *Couple Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Hukum Newton tentang Gerak”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif yaitu mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran model kooperatif TGT teknik *couple card*. Bentuk penelitian yang digunakan yaitu *one-grup pretest posttest design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kamal. Sampel penelitian ini adalah *purposive sampling*. Dengan memilih satu kelas

bertindak sebagai kelas eksperimen yaitu X MIA 1 dan dua kelas menjadi kelas replikasi yaitu kelas X MIA 3 dan X MIA 4. Desain penelitian disajikan pada Tabel 1

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	U ₁	O	U ₂
Replikasi 1	U ₃	O	U ₄
Replikasi 2	U ₅	O	U ₆

Variabel bebas pada penelitian ini adalah kemampuan belajar peserta didik, variabel terikat adalah keterlaksanaan model kooperatif TGT teknik *couple card*, dan variabel kontrol adalah duarsi pembelajaran, guru, dan materi yang disampaikan.

Perangkat pembelajaran yang digunakan terdiri dari silabus rencana pelaksanaan pembelajaran, *handout*, dan lembar kegiatan peserta didik. Sedangkan instrumen yang digunakan berupa lembar keterlaksanaan pembelajaran. Hasil dari lembar keterlaksanaan dianalisis dengan menghitung persentase data yang diperoleh. Skor rata-rata yang diperoleh dari jumlah seluruh skor keterlaksanaan pembelajaran, dikonversikan kedalam kriteria penilaian keterlaksanaan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah keterlaksanaan pembelajaran kooperatif TGT teknik *couple card*. Keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengukur keberhasilan guru untuk menyelesaikan setiap fase dalam sintaks pembelajaran.

Keterlaksanaan pembelajaran dinilai berdasarkan lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran yang diisi oleh pengamat satu dan pengamat dua ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Observasi dilaksanakan pada tiga kelas yaitu kelas eksperimen, kelas replikasi 1 dan kelas replikasi 2 selama dua kali pertemuan pada tiap kelas (6x45 menit). Hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran dapat ditunjukkan pada Tabel 2.

Keterlaksanaan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui bahwa terlaksana atau tidaknya RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah dibuat. Pengamat keterlaksanaan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pengamat yang terdiri dari satu orang guru fisika di SMAN 1 Kamal dan satu orang mahasiswi pendidikan fisika.

Tabel 2. Rekapitulasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Teknik *Couple Card*

No	Aspek yang diamati	Eksperimen		Replikasi 1		Replikasi 2	
		P1 (%)	P2 (%)	P1 (%)	P2 (%)	P1 (%)	P2 (%)
1	Pendahuluan	97,5	100	95	97,5	97,5	97,5
2	Kegiatan Turnamen dengan teknik <i>Couple Card</i>	88,8	88,8	93,8	91,3	87,5	88,8
3	Penutup	90,6	96,9	87,5	96,9	81,3	93,8
4	Pengelolaan Waktu	100	87,5	87,5	87,5	87,5	100
5	Suasana Kelas	87,5	81,3	93,8	100	93,8	87,5
Rata-rata		92	91	91	94	90	93

Keterangan :

P1 = Pertemuan Pertama ; P2 = Pertemuan Kedua

Pengamatan keterlaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dan replikasi dengan beberapa aspek yang diamati yaitu pendahuluan, kegiatan inti, penutup, pengelolaa waktu dan suasana kelas. Analisis keterlaksanaan pembelajaran didasarkan dari pengamatan pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan oleh dua orang pengamat.

Pada kegiatan pendahuluan, yang terdiri dari membuka pelajaran dengan salam, berdoa bersama peserta didik, memotivasi peserta didik dengan menampilkan beberapa gambar dan video penerapan Hukum Newton tentang Gerak dalam kehidupan sehari-hari dan meminta siswa untuk mengamati objek yang ada pada gambar dan video, menyampaikan tujuan pembelajaran dan membagikan *handout* kepada peserta didik di kelas eksperimen, replikasi 1 dan replikasi 2 memperoleh presentase sebesar 97,5%, 95%, dan 97% pada pertemuan 1. Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada aspek pendahuluan di pertemuan 2 atau di P2. Pada pertemuan 2 di kelas eksperimen persentasenya sebesar 100%, di kelas replikasi 1 sebesar 97,5% dan di kelas replikasi 2 sebesar 97,5%. Hal ini dikarenakan pada pertemuan 1, peserta didik perlu beradaptasi dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT teknik *couple card* sebagai model pembelajaran yang baru bagi peserta didik. Selain itu, siswa yang membutuhkan waktu lebih untuk menggali kemampuan dalam mengkaitkan kemampuan awal mereka yang masih cukup rendah dengan fenomena yang disajikan guru. Namun pada pertemuan 2, peneliti lebih mudah memberikan bimbingan karena kemampuan awal siswa lebih baik dari pertemuan sebelumnya.

Pada kegiatan inti pembelajaran di ketiga kelas terlaksana sangat baik. Dalam kegiatan inti ini, guru menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games*

tournament teknik *couple card*. Penerapan model pembelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk bekerjasama dan berkolaborasi dalam kelompok yang bersifat heterogen guna untuk menciptakan peserta didik yang lebih aktif dalam proses belajar dan menimbulkan rasa toleransi menerima pendapat (Arend, 2012). Pada kegiatan inti, terdiri dari aspek membagi peserta didik ke dalam kelompok yang heterogen untuk melakukan percobaan sesuai LKPD, membimbing peserta didik dalam percobaan, peserta didik mempresentasikan hasil percobaan dan menarik kesimpulan, membentuk kelompok turnamen dan melaksanakan jalannya turnamen dengan bimbingan oleh penulis, menghitung skor yang diperoleh oleh masing-masing individu yang akan disumbangkan pada kelompok praktikum, Pada Tabel 2 dapat dilihat bahwa di kelas eksperimen 1 tidak terjadi peningkatan di P2, di kelas replikasi 1 terjadinya penurunan persentase yang sangat sedikit, dan kelas replikasi 2 terjadi peningkatan di P2 pada kegiatan inti. Hal ini dikarenakan peneliti masih kesusahan mengkondisikan kelas dan mengontrol waktu sehingga terdapat beberapa sintaks yang kurang sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan.

Pada kegiatan penutup, terdiri dari mengumumkan skor yang diperoleh masing-masing kelompok, memberikan penghargaan untuk kelompok, menyimpulkan kegiatan belajar dan menutup kegiatan belajar. Skor yang diperoleh dalam masing-masing kelompok adalah skor yang disumbangkan dalam setiap individu pada kelompok praktikumnya demik kelompok praktikumnya mendapatkan predikat kelompok yang baik. Secara keseluruhan keterlaksanaan pembelajaran dalam kategori baik, bisa dilihat pada Tabel 2, bahwa terjadi peningkatan pada pertemuan 2.

Pada aspek waktu pelaksanaan didapatkan hasil dengan persentase tinggi untuk ketiga kelas. Namun terdapat alokasi waktu yang kurang sesuai dengan sintaks pembelajaran. Hal ini disebabkan waktu yang berjalan lebih lama pada kegiatan pendahuluan dan kegiatan inti dibandingkan dengan direncanakan di dalam sintaks pembelajaran. Lamanya waktu pembelajaran ini dikarenakan sebagian peserta yang memiliki kemampuan awal cukup rendah sehingga membutuhkan bimbingan lebih lama sehingga berdampak pada kurangnya waktu bagi peserta didik untuk melakukan turnamen.

Pada aspek suasana kelas didapatkan data pada Tabel 2, bahwa pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 baik untuk kelas eksperimen 1, replikasi 1 dan replikasi 2 masuk dalam kategori baik. Peneliti sudah mampu mengkondisikan kelas meskipun masih dijumpai beberapa peserta didik yang ramai. Peneliti juga telah membimbing peserta didik untuk aktif dalam kegiatan

kelompok seperti melakukan praktikum, mengerjakan LKPD, mempresentasikan hasil diskusi, dan turnamen. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* teknik *couple card*, lebih mengutamakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk aktif dengan cara membuat kelompok-kelompok kecil yang tersusun secara heterogen. Sehingga peserta didik dapat bekerjasama dan berkolaborasi dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Dalam pembelajaran ini, guru harus menjelaskan secara detail aturan main khususnya untuk aturan main teknik *couple card* sehingga peserta didik tidak merasa kebingungan. Serta guru harus bisa menguasai kondisi kelas, agar peserta didik bisa kondusif dalam menjalankan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* teknik *couple card* sehingga teknik tersebut berjalan dengan benardan tepat.

Berdasarkan seluruh aspek dalam penilaian keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* teknik *couple card*, kemampuan guru dalam menguasai kelas dan mengola kelas tergolong baik sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mayangsari (2016) bahwa keterlaksanaan pembelajaran TGT dapat terlaksana dengan baik.

SIMPULAN

Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* teknik *couple card* pada materi Hukum Newton tentang Gerak kelas X di SMAN 1 Kamal di kelas eksperimen, kelas replikasi 1, dan kelas replikasi 2 terlaksana dengan kategori sangat baik

DAFTAR PUSTAKA

- Abdus Salam, Anwar Hossain, Shahidur Rahman. (2015). Effect of Using Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Education Technology*, Vol. 3 (3).
- Arend, R. I. (2012). *Learning to Teach Ninth Edition*. Singapore: Mc Graw-Hill.
- Huda, M. (2013). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mayangsari, M. D., Titin S. (2016). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Teknik Card Sort untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Fluida Statis di

SMAN 1 Lamongan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, Volume 5 Nomor 3 (220-223).

Nadrah., Tolla, I., Ali, M. S., & Muris. (2017). The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students Motivation toward Physics Learning Outcome. *International Education Studies*, Volume 10, NOmor 2. p 123-130.

Permendikbud Nomor 104. (2014). *Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta.

Rahayu, G. D. S., Nugraha, F. F. (2018). Effect of Cooperative Learning Model Type TGT on Cross-Cultural Skills in Learning Science Social Knowledge in Primary School. *Journal of Elementary Educations*, Volume 2 Number 1.

Rahmi, Maghfiratul. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Rotating Trio Exchange (RTE) Berbantuan Media Couple Card pada Sub Materi Tata Nama Senyawa Hidrokarbon Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Adisucipto Sungai raya. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, Vol. 6 (1): Hal 79-87.

Rozanah, Z. N. (2015). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Teknik Hunter Card*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Sari, Srifianing R., Z. A. Imam Supardi. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) dengan Menggunakan Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Pada Materi Pemuaian. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, Vol. 05 (03) : Hal 11-14.

Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning Theory, Research, and Practice*. America: United States of America.

Zulaikha, S. (2014). Pembelajaran dengan Metode Couple Card untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah di MI NU Miftahul Huda IV Beji Pasuruan. *Jurnal Riview Pendidikan Islam*, Vol. 01 (02) : Hal 218-227.

