

MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAME TOURNAMENT*)

Aditya Wulan Safitri

Mahasiswa S1 Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, adityaw02@gmail.com

Yoyok Soesatyo

Dosen Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya,

Abstrak

Pendidikan merupakan cikal bakal dari lahirnya generasi yang cerdas. Pendidikan tidak hanya berlangsung pada satu saat saja, tapi pendidikan terus berlanjut tanpa mengenal usia yang disebut dengan istilah pendidikan seumur hidup. Dalam proses belajar mengajar perlu diciptakan kondisi yang nyaman bagi siswa untuk belajar. Oleh sebab itu saat ini banyak model pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Game Tournament*). Penelitian ini dilakukan di kelas X SMA Negeri 16 Surabaya. Penelitian menggunakan metode pengumpulan data kuantitatif dengan menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* serta angket nilai keaktifan siswa.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa, keaktifan siswa pada siklus I adalah 69,75% dan pada siklus II 81,2%. Hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* siklus I adalah 60,1 dan 71,5. Hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* siklus II adalah 67,6 dan 76,5. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Game Tournament*) mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 16 Surabaya.

Kata Kunci: Model pembelajaran tipe TGT (*Teams Game Tournament*), keaktifan siswa, hasil belajar

Abstract

Education creates smart generations. Education does not only take place at a single moment, but it is lifelong and goes on without knowing the age. In the learning process, it needs comfortable conditions for students to make them get all the information given. Therefore, many learning models have to be applied by the teacher in the learning process to know what model of learning can motivate students well so that the maximum learning outcomes can be reached.

This research is included in the classroom action research that uses TGT type of learning model. This research is conducted in the tenth graders of SMAN 16 Surabaya. It uses the quantitative data collection technique by pretest and posttest. The results obtained from the score of pretest and posttest and from questionnaires of students' activeness value.

The result shows that the activeness of students in cycle I is 69,75% and cycle II is 81,2%. The average of students' scores on the pretest and posttest of cycle I are 60.1 and 71.5, meanwhile the average of students' scores on the pretest and posttest of cycle II are 67.6 and 76.5. From the result, it can be concluded that the application of TGT type learning model is able to increase the activeness and learning outcomes of the tenth graders of SMAN 16 Surabaya.

Keywords: TGT (*Teams Game Tournament*) learning model, students' activeness, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Model pembelajaran yang bervariasi merupakan salah satu kunci agar siswa tidak jenuh dengan model pembelajaran yang konvensional. Dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai maka dapat memacu siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Menurut Effandi Zakaria (dalam Isjoni, 2013) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa untuk aktif di sekolah maupun diluar sekolah. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran secara kelompok dimana siswa akan lebih banyak berinteraksi dengan anggota kelompok mereka. Dalam pembelajaran ini guru hanya bertugas sebagai pengawas atau wasit selama proses pembelajaran.

Sardiman (2012) mengelompokkan kegiatan siswa menjadi beberapa indikator, diantaranya adalah *visual, oral, listening, writing, drawing, motor, metal*, serta *emotional*. Dengan adanya pengelompokkan kegiatan siswa maka akan lebih mudah bagi guru untuk menilai tingkat keaktifan siswa di sekolah. Jika semua indikator keaktifan siswa tersebut dapat diciptakan di sekolah maka kegiatan belajar dan mengajar tentu akan lebih menyenangkan. Oleh sebab itu guru perlu untuk mengembangkan serta menerapkan berbagai model pembelajaran kooperatif agar dapat meningkatkan hasil belajar serta keaktifan siswa di sekolah.

Sudjana (2009) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari interaksi proses pembelajaran antara guru dan siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah kegiatan atau proses pembelajaran berakhir. Hasil yang dimiliki oleh siswa tentunya akan berbeda-beda sesuai dengan kemampuan serta penguasaan materi yang didapat oleh siswa. Jika dilihat dari sisi guru, hasil belajar adalah akhir dari proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya evaluasi bagi siswa.

Sesuai dengan kurikulum 2013 dimana dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, maka guru perlu membimbing siswa untuk lebih aktif serta dan ikut berperan serta dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe salah satunya adalah tipe TGT (*Teams Game Tournament*). Menurut Slavin (2014) model pembelajaran TGT menggunakan permainan sebagai pengganti dari kuis atau tes. Dalam permainan ini siswa akan dibagi menjadi 4-6 kelompok. Permainan ini menggunakan meja-meja serta

kursi dimana nantinya akan ada perwakilan dari tiap kelompok yang akan maju dan menantang perwakilan dari kelompok lain.

Dalam permainan TGT terdapat lima tahapan yang pertama adalah presentasi kelas. Presentasi kelas ini dilakukan oleh guru dimana guru menyampaikan materi yang akan digunakan dalam permainan. Setelah guru menyampaikan materi guru kemudian menjelaskan aturan dalam permainan TGT. Tahapan yang kedua adalah pengelompokkan tim, dalam tahap ini guru bertugas untuk membagi siswa menjadi 4-6 tim. Setiap tim beranggotakan siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun agama. Setelah guru selesai menyampaikan materi tiap tim diiminta untuk berkumpul dengan anggota tim mereka untuk mempelajari materi yang telah disampaikan. Tahap ketiga adalah permainan/ *game*. Pada tahap ini setiap anggota tim akan mendapatkan kartu soal dan mereka diminta untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor kartu yang mereka pilih. Bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat skor. Jika ada siswa lain yang memiliki jawaban yang berbeda maka diperbolehkan untuk menantang dan menjawab soal tersebut. Tahap keempat adalah turnamen, dalam tahap ini setiap tim diminta untuk mengirimkan perwakilan dari tim mereka untuk maju ke meja turnamen dan bertanding dengan perwakilan dari tim lain. Tahap ini adalah tahap penentuan dimana siswa yang paling banyak mendapatkan skor akan keluar sebagai pemenang mewakili timnya. Tahap yang terakhir adalah rekognisi tim/ penghargaan tim. Tim yang memiliki skor tertinggi akan menjadi pemenang dalam permainan dan mendapatkan penghargaan berupa hadiah ataupun bentuk penghargaan yang lainnya. Kriteria penghargaan tim berdasarkan skor rata-rata sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Penghargaan dalam Tim

Kriteria Rata-rata Tim	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

Dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam mengajar diharapkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dapat meningkat. Pemilihan model

MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAME TOURNAMENT)

yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari juga dapat membantu guru agar lebih mudah dalam penyampaian materi serta dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi. Dengan penerapan model pembelajaran yang bervariasi juga dapat memacu siswa untuk lebih giat belajar dan mendapatkan nilai yang baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua siklus. Menurut Arikunto (2015) penelitian tindakan kelas adalah sebuah penelitian yang menjelaskan adanya sebab serta akibat saat perlakuan diberikan. Pada penelitian tindakan kelas dijelaskan mulai dari awal saat pertama kali diberikan perlakuan hingga dampak yang terjadi setelah perlakuan diberikan.

Penelitian ini dilakukan selama dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 16 Surabaya dengan subjek siswa kelas X IIS 1 yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini menggunakan variabel model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*), keaktifan siswa, dan hasil belajar pada materi konsep dasar manajemen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran serta pemberian *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Pengolahan data dilakukan secara kuantitatif dan dijelaskan sesuai dengan hasil yang diperoleh di lapangan.

HASIL

Pada tahap awal penelitian guru menjelaskan terlebih dahulu materi yang akan dipelajari. Setelah penyampaian materi selesai guru kemudian membentuk 5 tim yang masing-masing beranggotakan 6 siswa dengan kemampuan yang berbeda. Setelah tim terbentuk guru kemudian menjelaskan aturan dan tata cara dalam permainan TGT. Permainan dimulai dengan masing-masing siswa menjawab soal yang mereka pilih, apabila jawaban mereka benar maka mereka akan memperoleh skor dan apabila jawaban mereka salah maka mereka tidak mendapatkan skor. Di akhir permainan setiap tim diminta untuk mengirimkan perwakilan dari tim mereka untuk bertanding di meja turnamen melawan perwakilan

dari kelompok lain. Siswa yang mendapatkan skor tertinggi keluar sebagai pemenang mewakili kelompok mereka.

Indikator keaktifan siswa diamati melalui beberapa aspek yang dinilai oleh guru serta pengamat. Pada materi konsep dasar manajemen terlihat adanya peningkatan keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II. Keaktifan siswa dikatakan berhasil apabila pada lembar penilaian keaktifan siswa mencapai $\geq 80\%$ (Riduwan, 2007).

Penilaian keaktifan siswa pada proses pembelajaran siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Keaktifan Siswa

No	Aspek yang Diamati	Skor Rata-rata	
		Siklus I	Siklus II
1.	Siswa memperhatikan ketika materi disampaikan	83,3%	91,9%
2.	Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan mengenai materi yang disampaikan	66,6%	83,3%
3.	Siswa mencatat materi yang disampaikan	58,3%	75%
4.	Siswa membentuk tim yang beranggotakan enam siswa	83,3%	91,6%
5.	Setiap anggota kelompok menjawab dengan benar pertanyaan yang diperoleh	58,3%	66,6%
6.	Berdiskusi dengan anggota kelompok mereka	66,6%	83,3%
7.	Siswa mampu memecahkan soal turnamen dengan baik	66,6%	75%
8.	Siswa mendengarkan penjelasan teman saat turnamen	75%	83,3%
Jumlah Rata-rata Skor		69,75%	81,2%

Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa keaktifan siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I serta telah mencapai kriteria $\geq 80\%$. Sedangkan untuk hasil belajar siswa selama penelitian dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* pada siklus I dan siklus II yang juga dipengaruhi oleh keaktifan siswa. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

Uraian	Siklus I		Siklus II	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa	26	28	27	28
Rata-rata Hasil Belajar Siswa	60,1	71,5	67,6	76,5

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada siklus I dan siklus II.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian tindakan kelas yang diamati dari keaktifan siswa dan hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan pada aspek yang diamati. Skor rata-rata keaktifan siswa pada siklus I sebesar 69,75% termasuk dalam kategori baik. Namun hasil tersebut masih kurang dari indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$. Pada siklus I ada beberapa aspek yang masih kurang dari kriteria yang diharapkan. Pada aspek nomor 3 yang termasuk dalam indikator *writing activities* presentase keaktifan siswa hanya sebesar 58,3%. Sedangkan pada siklus II presentase keaktifan siswa menunjukkan angka sebesar 81,2% yang berarti nilai tersebut sudah mencapai indikator yang diharapkan. Dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Dari hasil penelitian terhadap hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 60,1 untuk *pretest* dan 71,5 untuk *posttest*. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa masih kurang dari KKM yaitu sebesar 75. Pada siklus II menunjukkan hasil rata-rata sebesar 67,6 untuk *pretest* dan 76,6 untuk *posttest*. Dari hasil penelitian pada siklus II untuk nilai *posttest* sudah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 76,6. Dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT hasil belajar siswa dapat meningkat.

SARAN

Dalam penelitian selanjutnya guru diharapkan untuk lebih aktif dalam membimbing siswa selama proses pembelajaran agar hasil yang diharapkan dapat mencapai kriteria yang diharapkan. Sarana serta prasarana dalam proses pembelajaran juga perlu diperhatikan kelengkapannya agar memudahkan dalam proses pembelajaran. Penerapan atau pengembangan model pembelajaran oleh guru sangat diperlukan agar siswa tidak merasa jenuh dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- H. Isjoni. 2014. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sadiman. Arif. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperatif Learning Teori Riset dan Praktik*. Terjemahan oleh Narulita Tusron. Bandung: Nusa Media
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Preasada, Diana., Badea, Mihaela. *Active Learning Techniques in Literature Classes*. 2014. Journal Plus Education. University of Petroleum-Gas. Ploiesti. Vol.XI. No.02 .pp 37-45