



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DILENGKAPI KARTU DESTINASI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK KOLOID KELAS XI SMA NEGERI 2 SUKOHARJO PADA SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2012/2013

Dwi Purnomosari^{1,*}, J. S. Sukardjo², dan Kus Sri Martini²

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia, PMIPA, FKIP, UNS Surakarta

² Dosen Program Studi Pendidikan Kimia, PMIPA, FKIP, UNS Surakarta

*Keperluan Korespondensi, telp: 085725012990, email: purnomo_sari88@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan, (1) kreativitas siswa pada materi pokok koloid di SMA Negeri 2 Sukoharjo tahun ajaran 2012/2013 dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang dilengkapi kartu destinasi, dan (2) hasil belajar siswa pada materi pokok koloid di SMA Negeri 2 Sukoharjo tahun ajaran 2012/2013 dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dilengkapi dengan kartu destinasi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Sukoharjo tahun ajaran 2012/2013. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, tes siklus satu dan dua serta angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kartu destinasi pada materi pokok koloid dapat meningkatkan kreativitas siswa. Peningkatan kreativitas siswa dapat dilihat dari kenaikan presentase siswa dengan kategori tinggi pada siklus I sebesar 52,94% menjadi 70,59% pada siklus II, (2) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kartu destinasi pada materi pokok koloid dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari aspek kognitif dan afektif. Pada aspek kognitif ketuntasan siswa pada siklus I 44,12% meningkat menjadi 82,35% pada siklus II. Dari Aspek afektif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan persentase dari 74,32% pada siklus I menjadi 80,02% pada siklus II.

Kata Kunci: *penelitian tindakan kelas, teams games tournament, kartu destinasi, kreativitas, hasil belajar, koloid*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, kualitas pendidikan harus dijaga dan ditingkatkan. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain melakukan pembaharuan kurikulum dan proses belajar-mengajar, peningkatan kualitas guru, pengadaan buku pelajaran dan

sarana belajar lainnya, penyempurnaan sistem penilaian, penataan organisasi, dan manajemen pendidikan serta usaha-usaha lain yang berkenaan dengan peningkatan kualitas pendidikan [1]. Peningkatan kualitas hasil pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara penerapan strategi atau metode pembelajaran yang efektif dikelas dan lebih memperdayakan potensi siswa serta penggunaan kurikulum yang dapat mengikuti dinamika sosial yang ada dalam

masyarakat, relevan, tidak *overload* dan mampu mengakomodasi keberagaman keperluan dan kemajuan teknologi.

Pembaharuan kurikulum pendidikan di Indonesia dilaksanakan secara berkesinambungan, yaitu mulai dari kurikulum 1968 sampai Kurikulum 2013. Penerimaan kurikulum 2013 dilakukan secara bertahap, maka dari itu masih terdapat beberapa sekolah yang belum menerapkan kurikulum tersebut. Ada beberapa sekolah masih menggunakan kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Prinsip yang digunakan dalam KTSP adalah pembelajaran yang berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik serta lingkungannya. Pada KTSP ini, guru diberi kesempatan untuk mengembangkan dan merencanakan kurikulum pendidikan sesuai dengan keadaan dan kondisi daerah [2]. Kurikulum KTSP, menuntut guru untuk kreatif dalam memilih serta mengembangkan materi pembelajaran yang akan disampaikan dikelas sehingga pembelajaran menjadi lebih kreatif, interaktif, menarik, dan menyenangkan. Penggunaan model dan media pembelajaran yang kreatif, interaktif dan menarik akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran [3].

Usaha dalam mengupayakan proses dan hasil belajar yang optimal tidak selalu berhasil optimal. Beberapa masalah dialami oleh siswa sehingga menjadi hambatan dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Beberapa siswa menganggap mata pelajaran tertentu merupakan pelajaran yang sulit, menakutkan, dan membosankan sehingga siswa kurang tertarik dalam memahami dan menguasai materi tersebut. Ketidak adanya keberanian dalam bertanya, kurangnya trampil dalam berbicara, membaca cepat dan efektif serta kurang ketrampilan dalam mengarang merupakan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan siswa [4]. Selain itu selama ini siswa hanya dianggap sebagai objek pendidikan, sehingga peran aktif siswa

dalam kegiatan pembelajaran masih kurang. Salah satu materi yang dianggap sulit tersebut adalah mata pelajaran Kimia. Mata pelajaran Kimia merupakan pelajaran wajib bagi siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), khususnya siswa yang mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran Kimia diajarkan dengan tujuan agar siswa lebih memahami dan dapat mengembangkan ilmu dan teknologi yang dapat digunakan baik dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk pengetahuan dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pada tanggal 15 Februari 2013 Kimia SMA Negeri 2 Sukoharjo tahun ajaran 2012/2013 diketahui bahwa menurut guru mata pelajaran kimia secara umum materi kimia dianggap sulit oleh siswa. Sebagian besar siswa masih belum menguasai konsep-konsep kimia dengan baik, akibatnya siswa mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep dalam menyelesaikan persoalan kimia. Salah satu materi kimia semester genap yang dianggap memerlukan pemahaman yang lebih adalah materi pokok koloid karena materi tersebut merupakan materi yang cukup banyak mengandung konsep-konsep bidang kimia dengan istilah-istilah yang hampir mirip. Di dalam proses belajar mengajar SMA Negeri 2 Sukoharjo menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran kimia pada tahun pelajaran 2011/2012 yakni 70. Siswa dengan nilai di atas 70 dinyatakan tuntas sedangkan siswa dengan nilai di bawah 70 dinyatakan belum tuntas, sehingga perlu mengikuti remedial. Berdasarkan pengamatan di kelas, khususnya kelas XI dan dari wawancara dengan guru kimia di sekolah tersebut, dapat teridentifikasi permasalahan-permasalahan dalam proses pelaksanaan belajar mengajar.

Berdasarkan observasi di kelas pada tanggal 15 Februari 2013, dalam kegiatan pembelajaran kimia di kelas siswa cenderung pasif dan kurang menunjukkan kreativitas, hal ini ditandai dengan sikap siswa yang cenderung

monoton, dengan pengetahuan siswa hanya terbatas pada apa yang diperoleh dari guru, siswa kesulitan dalam mengembangkan pengetahuan yang diperoleh dari pembelajaran, dan siswa kurang berani mengungkapkan ide, gagasan, ataupun pendapat. Dari hasil pengamatan terlihat bahwa tidak banyak perilaku siswa yang menunjukkan ciri-ciri adanya kreativitas seperti yang diungkapkan oleh Munandar, antara lain: 1) keterampilan berpikir lancar, yaitu kemampuan mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan. Perilaku siswa yang menunjukkan keterampilan berpikir lancar adalah mengajukan banyak pertanyaan, menjawab dengan sejumlah jawaban, mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah, lancar mengemukakan gagasan. 2) keterampilan berpikir luwes, yaitu kemampuan menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi serta dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda. Perilaku siswa yang menunjukkan keterampilan berpikir luwes adalah memberikan berbagai penafsiran terhadap suatu objek, memikirkan macam-macam cara untuk memecahkan permasalahan, memberikan pertimbangan terhadap situasi yang berbeda dari yang diberikan orang lain, menerapkan konsep atau asas dengan cara yang berbeda-beda. 3) keterampilan berpikir orisinal, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik dan mampu membuat kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. Perilaku siswa yang menunjukkan keterampilan berpikir rasional adalah memikirkan masalah yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain, memiliki cara berfikir yang berbeda dengan yang lain, setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru. 4) keterampilan memperinci atau mengelaborasi, yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk. Perilaku siswa yang menunjukkan keterampilan mengelaborasi adalah mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau

pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci, mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain, 5) keterampilan menilai atau mengevaluasi, yaitu kemampuan menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana serta mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka. Perilaku siswa yang menunjukkan keterampilan menilai adalah memberi pertimbangan atas dasar sudut pandangnya sendiri, merancang suatu rencana kerja dari gagasan-gagasan yang tercetus, menentukan pendapat dan bertahan terhadapnya, mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan untuk mencapai suatu keputusan [5]. Tingginya kreativitas merupakan faktor yang penting terwujudnya hasil belajar yang baik dan memuaskan. Oleh sebab itu, metode pembelajaran yang dipilih sebaiknya metode pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi dengan baik.

Dari berbagai masalah di atas maka perlu adanya suatu penelitian tindakan kelas (*action research*) yang bertujuan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Sehingga dengan meningkatnya kreativitas siswa maka hasil belajar juga akan meningkat. Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan [6]. Suatu penelitian tindakan kelas bertujuan untuk membantu pengajar dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pendidikan karena dengan adanya penelitian tindakan kelas ini peneliti dan guru dapat menganalisis permasalahan-permasalahan peserta didiknya dan dapat mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahannya tersebut agar pembelajaran berjalan dengan efektif.

Salah satu upaya yang dilakukan agar pembelajaran koloid tidak membosankan dan lebih mudah dipahami siswa sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa yaitu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang dilengkapi kartu destinasi. Kreativitas merupakan suatu kemampuan berfikir divergen dalam penyelesaian masalah, selalu memberikan ide, gagasan dengan berbagai sudut pandang yang berbeda. Untuk mengembangkan kemampuan demikian guru harus menciptakan keadaan belajar yang memberikan kesempatan siswa untuk menyelesaikan masalah, memberikan gagasan dan ide. Melalui model pembelajaran kooperatif, siswa lebih terdorong dalam memecahkan soal dan tugas yang diberikan guru dalam pembelajaran karena siswa dapat bekerja sama dengan siswa lainnya dalam memecahkan masalah materi pelajaran yang ditemukan. Karena model pembelajaran ini tidak hanya menekankan pada kemampuan akademik tetapi juga adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mendukung pengembangan kreativitas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penerapan model ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan bagi siswa serta dapat meningkatkan keaktifan semua siswa di dalam kelas sehingga siswa menjadi termotivasi dan memiliki minat untuk belajar. Penggunaan media kartu destinasi pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikarenakan dengan menggunakan kartu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dalam kartu destinasi soal-soal yang disampaikan lebih bervariasi dimana terdapat warna kartu yang berbeda-beda setiap kartu memiliki fungsi dan soal yang berbeda pula sehingga dengan hal ini diharapkan siswa lebih kreatif, aktif, mudah memahami dan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan dalam permainan.

Penelitian relevan mengenai TGT telah dilakukan oleh Wyk (2010) menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan metode TGT dalam pembelajaran lebih baik daripada metode ceramah [7]. Penggunaan model pembelajaran kooperatif menuntut siswa untuk lebih aktif dan terbiasa untuk bekerja sama dalam penyelesaian masalah sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Dalam pemilihan kelompoknya pembelajaran ini didasarkan pada pemilihan anggota yang heterogen sehingga siswa yang satu dengan yang lain dapat lebih melengkapi satu sama lainnya. Permainan dalam metode TGT dirancang untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa dan disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan latihan soal.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam penelitian untuk meningkatkan hasil belajar atau prestasi juga dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya adalah sebagai berikut yaitu penelitian yang dilakukan oleh Winarto dan Sukarmin (2012), menyatakan bahwa penerapan media *zuma chemistry game* dengan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi kimia [8]. Dan pada penelitian Wiwit, Amir dan Putra (2012), menyatakan bahwa hasil belajar kimia siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan penggunaan media animasi lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang hanya menggunakan model kooperatif tipe TGT tanpa penggunaan media animasi [9].

Dari beberapa penelitian diatas menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dilengkapi Kartu Destinasi Untuk Meningkatkan

Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Koloid Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Sukoharjo Pada Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013", penelitian ini akan mengkolaborasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu destinasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research* yang dilaksanakan dalam dua siklus. PTK merupakan gabungan dari tiga kata inti yaitu (1) penelitian, (2) tindakan dan (3) kelas dan dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan dalam sebuah kelas. Dalam pelaksanaannya penelitian tindakan kelas merupakan tindakan yang bermakna melalui prosedur penelitian yang mencakup beberapa langkah yaitu *planning, action, observation, evaluation, dan reflection*.

Penelitian tindakan menurut Kemmis dan Mc.Taggart adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. PTK dilaksanakan dalam proses berdaur (*cyclical*) yang terdiri dari empat tahapan, *planning, action, observation/evaluation, dan reflection* [5]. Rancangan solusi yang dimaksud adalah tindakan berupa penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dilengkapi kartu destinasi.

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA 3 semester genap SMA Negeri 2 Sukoharjo tahun ajaran 2012/2013. Pemilihan subjek dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa subjek tersebut mempunyai permasalahan yang telah teridentifikasi pada saat observasi awal. Objek penelitian ini adalah Kreativitas, Hasil belajar atau prestasi belajar dan afektif terhadap pembelajaran yang diterapkan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data informasi tentang keadaan siswa dalam proses pembelajaran yaitu berupa data hasil observasi, angket afektif dan

wawancara yang menggambarkan proses pembelajaran di kelas dan kesulitan yang dihadapi guru baik dalam menghadapi siswa maupun cara mengajar di kelas. Dan data penilaian prestasi belajar siswa pada materi sistem koloid yang meliputi aspek kognitif, angket afektif dan uji tes kreativitas siswa baik siklus I maupun siklus II.

Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis deskriptif. Analisis data dalam PTK dilakukan setelah berakhirnya siklus. Data-data hasil penelitian di lapangan diolah dan dianalisis. Teknik analisis tersebut dilakukan dengan menggunakan tiga tahap yaitu reduksi data (pengelolaan data), penyajian data (mengorganisasikan data kedalam suatu bentuk tertentu sehingga terlihat bentuk datanya secara lebih utuh), dan penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Teknik validasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi yaitu suatu teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu sebagai pembandingan data [10].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses belajar mengajar merupakan interaksi yang dilakukan oleh guru dengan peserta didik dalam situasi pendidikan atau pengajaran untuk mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan. Demi mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya, guru perlu merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu untuk kepentingan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang efektif dapat menunjang keberhasilan penguasaan konsep pada diri siswa secara optimal.

Penelitian ini merupakan PTK dengan menerapkan metode pembelajaran TGT dilengkapi kartu destinasi pada pokok bahasan Sistem koloid. Metode TGT merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), dimana siswa dituntut untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa aktif

bertanya, menjawab, mengerjakan soal tanpa ditunjuk dan berdiskusi dalam kelompok untuk memecahkan masalah, sedangkan guru lebih bersifat sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Sedangkan kartu destinasi merupakan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mempermudah memahami konsep dan kaitan antar konsep pada materi sistem koloid. Dengan demikian kombinasi antara pembelajaran TGT dilengkapi kartu destinasi diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar atau prestasi belajar siswa.

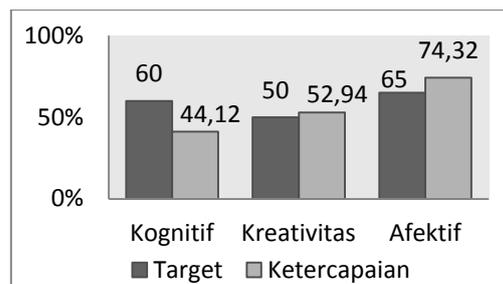
Berdasarkan data yang diperoleh dari berbagai sumber yaitu informan (guru dan siswa), observasi maupun kajian dokumen serta hasil tes pada kegiatan pembelajaran, penerapan metode pembelajaran TGT dilengkapi kartu destinasi pada pokok bahasan Sistem koloid dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar atau prestasi belajar. Prestasi belajar yang dimaksud adalah ketuntasan belajar siswa pada aspek kognitif, afektif dan kreativitas siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Siklus I

Pada siklus I diterapkan metode pembelajaran TGT dilengkapi kartu destinasi dengan pembentukan kelompok secara acak. Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan katalisator dalam proses pembelajaran serta membangkitkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran melalui pemberian apersepsi dan motivasi.

Pada akhir siklus dilakukan tes (kognitif, kreativitas) dan non tes (angket afektif). Berdasarkan hasil tes pada siklus I diperoleh ketercapaian tes kognitif sebesar 44,12%, tes kreativitas 52,94% dan aspek afektif 74,32%. Hasil tersebut belum mencapai target yang diinginkan. Persentase pencapaian target masing-masing aspek pada siklus I disajikan dalam Gambar 1.

Diagram batang ketercapaian target keberhasilan Siklus I Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Pembelajaran 2012/2013 pada materi sistem koloid disajikan pada Gambar 1.



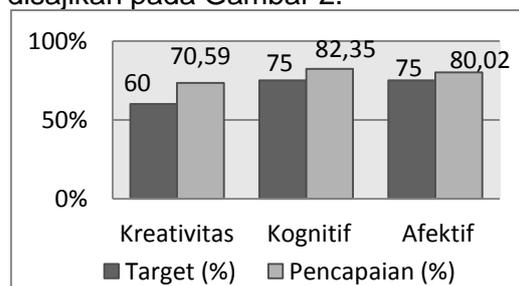
Gambar 1. Diagram Batang Persentase Target Keberhasilan Siklus I

Berdasarkan Gambar 1. masih terdapat aspek yang belum mencapai target yaitu pada aspek kognitif sehingga perlu dilaksanakan tindakan siklus II untuk memenuhi target yang diharapkan, sedangkan aspek kreativitas dan aspek afektif tetap dilaksanakan pada siklus II dengan tujuan untuk mengetahui kenaikan presentase saja pada proses pembelajaran.

Siklus II

Pada siklus II kelompok dibagi secara heterogen berdasarkan hasil tes kognitif Siklus I. Proses pembelajaran siklus II lebih difokuskan pada indikator kompetensi yang belum tercapai.

Diagram batang persentase ketercapaian target keberhasilan Siklus II Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Pembelajaran 2012/2013 pada materi sistem koloid disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Batang Persentase Target Keberhasilan Siklus II

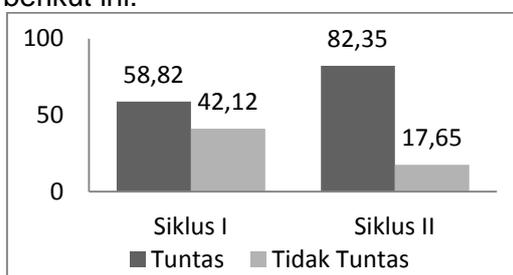
Gambar 2. menunjukkan persentase pencapaian masing-masing aspek pada siklus II. Dari hasil tes pada siklus II ini diperoleh ketercapaian tes kognitif sebesar 82,35%, tes kreativitas 70,59% dan aspek afektif 80,02%. Hasil

tersebut telah mencapai target yang di inginkan.

Hasil Antar Siklus

Dalam pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran TGT dilengkapi kartu destinasi terjadi peningkatan hasil dari siklus I ke siklus II.

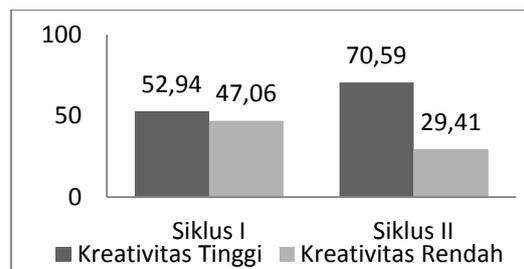
Prestasi belajar kognitif pada materi sistem koloid dilakukan dua kali, yaitu di akhir siklus I dan siklus II. Tes kognitif yang diberikan berupa 30 soal pilihan ganda. Diagram batang persentase ketuntasan belajar siklus I dan siklus II ditunjukkan pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Diagram Batang Persentase Aspek Kognitif Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data pada Gambar 3, persentase siswa yang tuntas mengalami peningkatan dari 42,12% menjadi 82,35% pada siklus II. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran TGT dilengkapi kartu destinasi dapat meningkatkan prestasi belajar kognitif pada materi sistem koloid. Peningkatan hasil pada siklus II disebabkan oleh penyampaian materi yang disampaikan lebih difokuskan pada materi yang belum dipahami siswa, sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran tersebut.

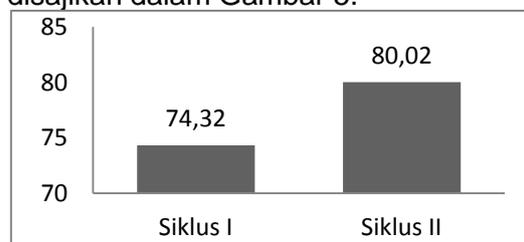
Pada penelitian ini tes kreativitas siswa yang digunakan adalah tes kreativitas verbal yang terdiri dari 6 indikator yaitu permulaan kata, menyusun kata, membentuk kalimat tiga kata, sifat-sifat yang sama, macam-macam penggunaan, apa akibatnya. Diagram batang persentase ketuntasan belajar siklus I dan siklus II ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Diagram Batang Persentase Tes Kreativitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data pada Gambar 4. tes kreativitas siswa yang memiliki kreativitas tinggi pada materi koloid mengalami peningkatan yaitu 52,94% pada siklus I menjadi 70,59% pada siklus II.

Pada aspek afektif penilaian diperoleh berdasarkan angket afektif yang diberikan pada setiap akhir siklus. Penilaian ini digunakan untuk memberikan informasi terkait sikap siswa selama mengikuti proses belajar mengajar yang meliputi 6 aspek yaitu sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral. Hasil ketercapaian aspek afektif siswa yang diukur berdasarkan angket yang diberikan pada akhir siklus I dan II disajikan dalam Gambar 5.



Gambar 5. Diagram Batang Persentase Aspek Afektif Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data Gambar 5, terjadi peningkatan persentase antara siklus I ke siklus II. Rata-rata persentase indikator aspek afektif tiap siklus yaitu 74,32 pada siklus I dan 80,02 siklus II. Selain itu berdasarkan pengelompokan siswa dalam kriteria sangat baik yaitu 38,24% pada siklus I menjadi 73,53% pada siklus II, baik 52,94% pada siklus I menjadi 26,47% pada siklus II dan kurang baik 8,82% pada siklus I menjadi 0% pada siklus II.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi Sistem koloid dapat meningkatkan kreativitas siswa (siklus I sebesar 52,94% meningkat menjadi 70,59% pada siklus II, hasil belajar (prestasi belajar siklus I 42,12% meningkat menjadi 82,35% pada siklus II, pada materi koloid kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Sukoharjo tahun pelajaran 2012/2013. Dari aspek afektif 74,32% pada siklus I menjadi 80,02% pada siklus II.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan beberapa saran yaitu pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilengkapi kartu destinasi dapat diterapkan dalam materi sistem koloid sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Hendaknya siswa dapat memberikan respon yang baik terhadap guru dalam menyajikan materi sistem koloid dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilengkapi kartu destinasi sehingga kreativitas siswa dan hasil belajar siswa meningkat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini dapat selesai dengan baik karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada kepala SMA Negeri 2 Sukoharjo atas izin yang diberikan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan kepada Ibu Sri Martini selaku guru kimia kelas XI IPA 3 yang telah memberi izin penulis menggunakan kelas untuk penelitian dan siswa-siswi kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Sukoharjo yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

[1] Sudjana, N. (1996). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar*

Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo

- [2] Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- [3] Sumantri, M. & Permana, J. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana
- [4] Arikunto, S., Suhardjono & Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [5] Munandar, U., (1990). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Erlangga.
- [6] Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-contohnya*. Yogyakarta: Gaya Media
- [7] Wyk, M. M. V. (2011). *The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*. *J Soc Sci*, 26(3): 183-193. Diperoleh 16 Maret 2013, dari <http://www.krepublishers.com/02-Journals.pdf>.
- [8] Winarto, R.T., & Sukarmin. (2012, Mei). Penerapan Zuma Chemistry Game dengan Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Materi Unsur, Senyawa, Campuran di MTsN Surabaya II. *Unesa Journal of Chemical Education*, 1(1), 180-188
- [9] Wiwit, Amir, H., & Putra, D.D. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan dan Tanpa Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 9 Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta*, X(1), 71-78
- [10] Moleong, L. J. (1996). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya