



**PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DILENGKAPI LEMBAR KERJA SISWA (LKS) UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA POKOK
BAHASAN KELARUTAN DAN HASIL KALI KELARUTAN
KELAS XI SEMESTER GENAP
SMA NEGERI 2 SUKOHARJO
TAHUN PELAJARAN
2012/2013**

Indah Fatoni^{1*}, JS. Sukardjo², Budi Utami²

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

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

*Keperluan korespondensi, telp: 085642313001, email: Indahfatoni@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan kelas XI semester genap SMA Negeri 2 Sukoharjo tahun pelajaran 2012/2013 dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dilengkapi LKS. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Sukoharjo yang berjumlah 34 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, wawancara, kajian dokumen atau arsip, dan angket. Validasi data menggunakan teknik triangulasi metode. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) dilengkapi LKS dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 61,76% menjadi 94,12% pada siklus II. Selain itu, dilihat dari prestasi belajar yaitu berdasarkan aspek kognitif pada siklus I sebesar 58,82% dan pada siklus II sebesar 85,29%, aspek afektif pada siklus I sebesar 94,12% dan pada siklus II sebesar 100%, sedangkan dari aspek psikomotor pada siklus I sebesar 88,24% dari yang ditargetkan sebesar 60%.

Kata Kunci: TGT, LKS, Kelarutan dan hasil kali kelarutan, aktivitas belajar, prestasi belajar

PENDAHULUAN

Dewasa ini pendidikan semakin mendapatkan perhatian dari berbagai pihak. Upaya untuk memperbaharui sistem pendidikanpun terus dilakukan. Hal ini dikarenakan semakin banyak orang yang menyadari bahwa pendidikan memegang peran yang penting, dimana pendidikan merupakan wahana untuk pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Pembangunan sumber daya manusia

berkualitas merupakan suatu keniscayaan yang tidak dapat ditawar lagi. Hal ini mutlak diperlukan, karena menjadi penopang utama pembangunan nasional yang mandiri dan berkeadilan, *good governance and clean governance*, serta menjadi jalan keluar bagi bangsa Indonesia dari multidimensi krisis, kemiskinan, dan kesenjangan ekonomi [1].

Ada tiga komponen yang perlu disoroti dalam pembaharuan pendidikan, yaitu pembaharuan kurikulum,

peningkatan kualitas pembelajaran dan efektivitas metode pembelajaran. Kurikulum harus komprehensif terhadap dinamika sosial, relevan, tidak *overload*, dan mampu mengakomodasi keberagaman keperluan dan kemajuan teknologi. Kualitas pembelajaran juga harus ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas hasil pendidikan. Dengan cara penerapan strategi atau metode pembelajaran yang efektif dikelas dan lebih memberdayakan potensi siswa [2].

Pemerintah telah melakukan beberapa kali pembaharuan terkait dengan kurikulum yang diterapkan dalam pendidikan di Indonesia dan pada tahun 2004 kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Tingkat Satuan (KTSP), dimana kurikulum ini merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) [1]. KTSP adalah kurikulum yang berorientasikan pada pengembangan individu. Hal ini dapat dilihat dari prinsip-prinsip pembelajaran dalam KTSP yang menekankan pada aktivitas siswa untuk mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran melalui berbagai pendekatan dan strategi pembelajaran yang disarankan [3].

Berdasarkan observasi pada saat Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA N 2 Sukoharjo pada bulan September-Desember 2012, SMA N 2 Sukoharjo telah menerapkan KTSP. Sarana dan prasarana di dalamnya sudah cukup baik untuk proses pembelajaran seperti penggunaan LCD dan laboratorium kimia. Guru telah menggunakan sarana maupun prasarana yang tersedia namun dalam pembelajaran masih banyak ditemukan pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teaching Centered Learning*). Dalam pembelajaran ini, siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru sehingga terjadi pembatasan aktivitas siswa karena informasi hanya berasal dari satu sumber saja. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 15 Februari 2013, pada saat kegiatan pembelajaran siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru saja, serta siswa masih jarang yang bertanya kepada guru tentang materi yang belum

mereka mengerti. Dan apabila guru memberikan pertanyaan, hanya siswa tertentu yang menjawab pertanyaan. Di dalam pembelajaran pun terlihat bahwa siswa cenderung merasa bosan terhadap pembelajaran tersebut, hal ini ditunjukkan pada saat pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang mengobrol dengan teman semeja.

Berdasarkan wawancara dengan guru pada tanggal 28 Januari 2013, pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan ini merupakan salah satu pokok bahasan yang dianggap sulit. Hal ini dikarenakan pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan memerlukan tingkat pemahaman yang cukup tinggi namun proses pembelajaran yang dilakukan masih kurang tepat. Hal ini juga didukung dari hasil ulangan harian pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan pada kelas XI IPA tahun pelajaran 2011/2012.

Tabel 1 Nilai Rata-rata Ulangan Harian Pokok Bahasan Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan

Kelas	Nilai rata-rata	Persentase	
		nilai dibawah KKM	KKM
XI IPA 1	72,56	31,71	70
XI IPA 2	53,67	66,67	70
XI IPA 3	73,45	35,71	70

Dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa penyebab rendahnya hasil belajar kimia karena pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan merupakan pokok bahasan yang memerlukan tingkat pemahaman yang cukup tinggi namun proses pembelajaran yang dilakukan masih kurang tepat serta dalam pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teaching Centered Learning*), dan siswa tidak ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan peran guru untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa dengan menyajikan materi kimia dengan lebih menarik, dan menyenangkan

sehingga siswa akan termotivasi dalam mempelajari kimia.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dilakukan suatu tindakan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa terhadap suatu konsep, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Tindakan ini dapat dilakukan melalui sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan [4].

Upaya tersebut dapat ditempuh dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dilengkapi dengan LKS pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu metode kooperatif dengan menggunakan turnamen akademik untuk mengaktifkan siswa. Berdasarkan hasil penelitian dari Wyk (2011) bahwa TGT lebih efektif daripada ceramah, dimana prestasi dengan metode TGT lebih baik daripada ceramah [5]. Metode pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* [6]. Komponen utama dalam metode TGT adalah presentasi kelas, belajar tim (kelompok), *game*, turnamen, rekognisi tim (penghargaan tim) [7]. Selain itu, penggunaan media pembelajaran LKS untuk mempermudah siswa memahami konsep-konsep yang ada dalam materi kelarutan dan hasil kali kelarutan sehingga siswa dapat memecahkan masalah maupun soal-soal yang berkaitan dengan materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Hal ini didukung penelitian Sindu dkk (2012) dimana dengan media pembelajaran LKS, siswa lebih mudah menentukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan mendiskusikan bersama temannya [8].

Dari uraian di atas peneliti memandang perlunya dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan di SMA Negeri 2 Sukoharjo semester genap tahun pelajaran 2012/2013.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus. PTK merupakan gabungan dari tiga kata inti yaitu (1) penelitian, (2) tindakan dan (3) kelas. Jadi penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan dalam sebuah kelas. Dalam praktiknya, penelitian tindakan kelas merupakan tindakan yang bermakna melalui prosedur penelitian yang mencakup beberapa langkah yaitu *planning*, *action*, *observation*, *evaluation* dan *reflection* [9]. Rancangan solusi yang dimaksud adalah tindakan berupa penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilengkapi LKS.

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA 2 semester genap SMA N 2 Sukoharjo tahun pelajaran 2012/2013. Pemilihan subjek dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa subjek tersebut mempunyai permasalahan yang telah teridentifikasi pada saat observasi awal. Obyek penelitian ini adalah aktivitas dan prestasi belajar siswa (kognitif afektif, dan psikomotor) terhadap pembelajaran yang diterapkan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data informasi tentang keadaan siswa dilihat dari aspek kualitatif dan kuantitatif. Aspek kualitatif berupa data hasil observasi, angket aktivitas siswa, angket afektif dan wawancara yang menggambarkan proses pembelajaran di kelas dan kesulitan yang dihadapi guru baik dalam menghadapi siswa maupun cara mengajar di kelas. Aspek kuantitatif yang dimaksud adalah berupa data penilaian prestasi belajar siswa pada materi

kelarutan dan hasil kali kelarutan yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor baik siklus I maupun siklus II.

Teknik analisis data berupa analisis deskriptif kualitatif. Analisis dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimulai setelah berakhirnya siklus. Data-data dari hasil penelitian di lapangan diolah dan dianalisis secara kualitatif. Teknik analisis kualitatif mengacu pada model analisis Miles dan Huberman yang dilakukan dalam tiga komponen yaitu reduksi data (pengelolaan data), penyajian data (mengorganisasikan data ke dalam bentuk data secara utuh), dan menarik kesimpulan dan verifikasi [10].

Teknik validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi yaitu teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu, yaitu observer [11]. Teknik triangulasi metode dilakukan dengan mengumpulkan data tetap dari sumber data yang berbeda-beda. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara, kajian dokumen atau arsip, dan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Poses belajar mengajar merupakan interaksi antara guru dengan peserta didik yang bernilai edukatif dalam situasi pendidikan guna mewujudkan tujuan yang telah ditentukan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan perlu adanya perencanaan terhadap kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang efektif serta penggunaan media yang memadai dapat menunjang keberhasilan pembelajaran pada diri siswa secara optimal.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dilengkapi dengan LKS pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), dimana siswa dituntut untuk lebih aktif bertanya, menjawab,

mengerjakan soal ke depan, dan berdiskusi kelompok untuk memecahkan permasalahan, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Adanya LKS dalam hal ini bertujuan untuk mempermudah siswa memahami konsep-konsep yang ada dalam materi kelarutan dan hasil kali kelarutan sehingga siswa dapat memecahkan masalah maupun soal-soal yang berkaitan dengan materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Sedangkan guru lebih bersifat motivator, fasilitator, dan katalisator dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh dari berbagai sumber yaitu informan (guru dan siswa), observasi maupun kajian dokumen serta hasil tes pada kegiatan pembelajaran, penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dilengkapi LKS dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan. Prestasi belajar yang dimaksud adalah ketuntasan belajar siswa pada aspek kognitif, afektif serta keterampilan psikomotor siswa dalam melaksanakan kegiatan praktikum di laboratorium.

Siklus I

Pada siklus I diterapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pembentukan kelompok secara acak. Guru berperan membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran melalui pemberian apersepsi dan motivasi. Selanjutnya tiap kelompok berdiskusi. Pada akhir pembelajaran, guru memberikan *games* kepada siswa.

Pada akhir siklus I dilakukan tes (kognitif) dan non tes (angket afektif dan aktivitas). Selain itu juga dilaksanakan observasi aktivitas. Berdasarkan hasil observasi, angket dan tes pada siklus I diperoleh ketercapaian aktivitas belajar sebesar 61,76%, aspek kognitif sebesar 58,82%, aspek afektif sebesar 94,12%, dan aspek psikomotor sebesar 88,24%. Hasil tersebut belum mencapai target yang ditetapkan. Ketercapaian masing-masing aspek pada siklus I disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Keberhasilan Siklus I Pokok Bahasan Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI IPA 2 SMA N 2 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013

Siklus I			
Aspek	Target (%)	Ketercapaian (%)	Kriteria
Aktivitas	55	61,76	Tercapai
Kognitif	60	58,82	Belum Tercapai
Afektif	65	94,12	Tercapai
Psikomotor	60	88,24	Tercapai

Berdasarkan Tabel 2. masih terdapat aspek yang belum mencapai target, yaitu aspek kognitif sehingga perlu dilaksanakan tindakan siklus II untuk memenuhi target yang diharapkan, sedangkan aspek aktivitas dan afektif tetap dilaksanakan pada siklus II dengan tujuan hanya untuk mengetahui kenaikan persentasenya saja.

Siklus II

Pada siklus II, kelompok dibagi secara heterogen berdasarkan hasil tes kognitif siklus I. Proses pembelajaran pada siklus II difokuskan pada indikator kompetensi yang belum tercapai. Selain itu, guru lebih menekankan lagi agar siswa lebih aktif dalam diskusi untuk memecahkan masalah, bertanya dan menyampaikan pendapatnya.

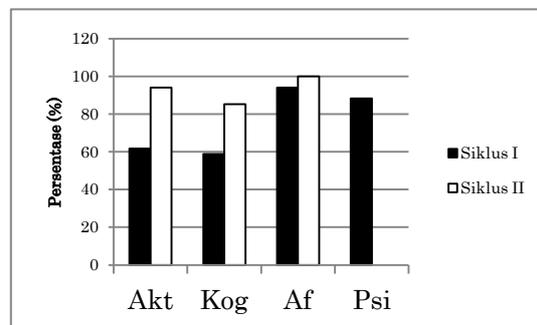
Pada akhir siklus II dilakukan tes untuk mengetahui prestasi kognitif siswa, pengisian angket afektif dan aktivitas siswa. Selain itu juga dilaksanakan observasi langsung yaitu observasi rasa ingin tahu. Dari hasil observasi, angket dan tes pada siklus II diperoleh ketercapaian aktivitas belajar siswa adalah 94,12%. Ketercapaian aspek kognitif adalah 85,29%, dan aspek afektif adalah 100% dan dimana hasil tersebut sudah mencapai target yang ditetapkan. Ketercapaian masing-masing aspek di siklus II disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Keberhasilan Siklus II Pokok Bahasan Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI IPA 2 SMA N 2 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013

Aspek	Siklus II		Kriteria
	Target (%)	Ketercapaian (%)	
Aktivitas	65	94,12	Tercapai
Kognitif	70	85,29	Tercapai
Afektif	75	100	Tercapai

Perbandingan Antar Siklus

Dalam pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), terjadi peningkatan hasil dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil observasi, angket dan tes diperoleh perbandingan hasil tindakan antar siklus yang disajikan dalam Gambar 1 dan Tabel 4.



Gambar 1. Histogram Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus

Keterangan:

- Akt : Aktivitas
- Kog : Kognitif
- Af : Afektif
- Psi : Psikomotor

Tabel 4. Perbandingan Hasil Antarsiklus Pokok Bahasan Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI IPA 2 SMA N 2 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013

Aspek	Ketercapaian Siklus I (%)	Ketercapaian Siklus II (%)	Ket
Aktivitas	61,76	94,12	Meningkat
kognitif	58,82	85,29	Meningkat
afektif	94,12	100	Meningkat
Psikomotor	88,24	-	-

Dalam penelitian tindakan kelas, penelitian dinyatakan berhasil apabila masing-masing aspek yang diukur telah mencapai target yang telah ditetapkan. Penelitian ini dapat disimpulkan berhasil karena aspek aktivitas, kognitif, afektif, dan psikomotor yang diukur telah mencapai target. Artinya penerapan metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan siswa kelas XI IPA 2 SMA N 2 Sukoharjo tahun pelajaran 2012/2013.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilengkapi LKS dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan kelas XI IPA 2 SMA N 2 Sukoharjo tahun pelajaran 2012/2013.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan beberapa saran yaitu dalam menyampaikan pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan, guru dapat menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Hendaknya siswa memberikan respon yang baik kepada guru dalam pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dilengkapi LKS sehingga aktivitas dan prestasi belajar siswa meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat selesai dengan baik karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala SMA Negeri 2 Sukoharjo atas izin yang diberikan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Sri Martini selaku guru kimia kelas XI

IPA 2 SMA Negeri 2 Sukoharjo yang telah mengijinkan penulis menggunakan kelas untuk penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- [2] Isjoni. (2012). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [3] Sanjaya, W. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- [4] Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta contoh-contohnya*. Yogyakarta: Gava Media
- [5] 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)
- [6] Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- [7] Slavin, R.E. (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan Nurulita Yusron. Bandung: Nusa Medi
- [8] Sindu, I.G.P., Agustini, K. dan Kesiman, M.W.A. (2012). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Interactive Engagement (IE) Berbantuan Lembar Kerja Siswa (LKS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Singaraja Tahun Ajaran 2010/2011. *Jurnal Nasional Teknik Informatika*, 1 (1).
- [9] Arikunto, S., 2006, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bumi Aksara, Jakarta
- [10] Miles, M.B., dan Huberman, A.M., 1995, *Analisis Data Kualitatif*, Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi, UI-Press, Jakarta
- [11] Moleong, L.J., 1996, *Metodologi penelitian Kualitatif*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung