

# EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN TGT (*Team Games Tournament*) YANG DILENGKAPI DENGAN MEDIA *POWER POINT* DAN DESTINASI TERHADAP PRESTASI BELAJAR

**Enik Ekawati<sup>1\*</sup>, Sugiharto<sup>2</sup>, dan Endang Susilowati<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Mahasiswa S1 Pendidikan Kimia, PMIPA, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

<sup>2</sup> Dosen Prodi Pendidikan Kimia, PMIPA, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

\* Keperluan korespondensi, tel/fax:085228188772, email:eka.chocolate@yahoo.com

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran TGT dilengkapi dengan media power point dan destinasi terhadap prestasi belajar Struktur Atom dan Sistem Periodik Unsur siswa kelas X semester satu SMA Batik 1 Surakarta tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Batik 1 Surakarta tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 9 kelas. Sampel terdiri dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen (pembelajaran kooperatif TGT dilengkapi media *power point* dan destinasi) dan kelas kontrol (pembelajaran dengan metode konvensional (ceramah disertai diskusi)), sampel diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Berdasarkan hasil uji t-pihak kanan untuk prestasi belajar kognitif dan afektif diperoleh  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Untuk prestasi kognitif  $t_{hitung} (2,196) > t_{tabel} (1,668)$  dan untuk prestasi afektif  $t_{hitung} (1,782) > t_{tabel} (1,668)$ . Teknik analisis data untuk pengujian hipotesis menggunakan uji t-pihak kanan. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dilengkapi dengan media power point dan destinasi efektif untuk meningkatkan prestasi belajar Struktur Atom dan Sistem Periodik Unsur siswa kelas X semester satu SMA Batik 1 Surakarta tahun ajaran 2012/2013.

**Kata Kunci:** *Team Games Tournament* (TGT), *power point*, destinasi

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini sedang mengalami masalah, yaitu terkait dengan mutu dan kualitas pendidikan yang masih rendah sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan mengadakan perombakan dalam kurikulum secara berkesinambungan, mulai dari kurikulum 1968 sampai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang merupakan pengembangan dari kurikulum 2004. Dalam KTSP terjadi perubahan paradigma pembelajaran yaitu orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih berpusat pada murid (*student centered*); metodologi yang semula lebih didominasi ekspositori berganti ke parsipatori; dan pendekatan yang semula tekstual menjadi kontekstual. Semua perubahan tersebut dimaksudkan untuk

memperbaiki mutu pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan[1].

Ilmu kimia merupakan salah satu pelajaran IPA yang diajarkan di SMA. Ilmu kimia pada hakekatnya merupakan pengetahuan yang berdasar pada fakta dan produk hasil penelitian yang dilakukan oleh para ahli. Ilmu kimia tidaklah statis namun berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Namun sebagian siswa SMA masih menganggap pelajaran kimia sebagai pelajaran yang sulit. Menurut Mulyati Arifin (1995: 220), kesulitan siswa dalam mempelajari ilmu kimia dapat bersumber pada:

1. Kesulitan dalam memahami istilah
2. Kesulitan dalam memahami konsep kimia.
3. Kesulitan angka[2].

Oleh sebab itu, seorang guru mata pelajaran Kimia diharapkan mampu menyajikan materi-materi kimia dengan lebih menarik dan penuh inovasi salah satunya dengan mengembangkan

metode pembelajaran sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal.

Pada pembelajaran kimia, khususnya materi pokok Struktur Atom dan Sistem Periodik Unsur sering ditemui siswa yang mengalami kesulitan belajar. Hal tersebut sebagaimana terjadi pada siswa kelas X SMA Batik 1 Surakarta. Berdasarkan hasil observasi dan data nilai siswa yang rata-rata masih di bawah KKM menunjukkan bahwa materi Struktur Atom dan Sistem Periodik Unsur merupakan materi yang tergolong sulit bagi siswa. Hal ini kemungkinan dapat disebabkan karena beberapa hal, diantaranya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, metode yang digunakan guru dalam mengajar juga mempengaruhi prestasi belajar siswa. Selama ini guru menggunakan metode ceramah disertai diskusi tetapi, diskusi masih kurang efektif karena hanya sedikit siswa yang aktif dalam diskusi.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang berefektivitas yang mengintegrasikan ketrampilan sosial yang bermuatan akademik [3]. Salah satu metode yang sesuai dengan materi struktur atom dan SPU adalah metode TGT. Dalam metode TGT terdapat *game* yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan juga partisipasi siswa dalam semua ketrampilan [4]. *Game* yang digunakan dalam penelitian ini adalah destinasi. Permainan destinasi ini dapat memacu siswa untuk berlomba-lomba dalam mencapai finish sehingga siswa akan belajar lebih giat agar dapat memenangkan permainan.

Untuk lebih menunjang pembelajaran dengan metode TGT maka digunakan media *power point*. *Microsoft Power point* merupakan software yang mampu menampilkan program multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan dan

penggunaannya, serta relatif murah. *Microsoft Power point* memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media seperti teks, warna, gambar, grafik serta animasi [5].

Media *power point* digunakan karena memiliki kelebihan yaitu dapat menggabungkan unsur teks, warna, gambar, animasi, video dan dapat juga diintegrasikan dengan program-program yang lain. Sehingga *power point* dapat menggabungkan unsur teks, audio, visual maupun audio-visual. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh media *power point*, diharapkan informasi yang disajikan dapat menarik perhatian siswa sehingga materi mudah dipahami oleh siswa dan siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, menurut Belinda Soo-Phing TEOH and Dr.Tse-Kian NEO (2007) penggunaan media komputer yang interaktif sebagai media pembelajaran dapat membantu dalam transfer ilmu dan dengan adanya interaksi maka informasi dapat terkunci dalam pikiran siswa lebih lama [6].

Media *power point* diharapkan dapat memvisualisasikan materi Struktur Atom dan Sistem Periodik Unsur yang sebagian besar bersifat abstrak dan dapat menggabungkan unsur teks dengan audio maupun audiovisual. Jadi, dengan adanya kolaborasi dari metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang menggunakan permainan destinasi dan dilengkapi dengan media *power point* diharapkan prestasi belajar siswa akan menjadi lebih baik. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan prestasi belajar siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan maka perlu diukur efektivitasnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Batik 1 Surakarta dengan subyek penelitian siswa-siswa kelas X semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013. Pada penelitian ini menggunakan dua kelas, satu sebagai kelas kontrol dan yang satu sebagai kelas eksperimen. Dari penelitian ini siswa yang diperlakukan sebagai kelas kontrol adalah kelas siswa yang dikenai metode ceramah disertai diskusi. Sedangkan kelas eksperimen

adalah kelas siswa yang dikenai metode TGT dilengkapi dengan media *power point* dan destinasi. Pada akhir eksperimen kedua kelas tersebut diukur hasil belajarnya dengan menggunakan alat ukur yang sama, yaitu tes kognitif bentuk objektif, angket afektif.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest Posttest Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2007: 76) dalam desain ini terdapat dua kelas yang dipilih secara random [7]. Untuk mengetahui keadaan awal siswa digunakan nilai hasil pretest dan nilai siswa pada semester sebelumnya. Pada akhir eksperimen kedua kelompok diberikan tes, hasilnya kemudian dibandingkan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X semester satu Sekolah Menengah Atas (SMA) Batik 1 Surakarta tahun ajaran 2012/2013 yang terdiri dari 9 kelas. Sedangkan sampel terdiri atas 2 kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan metode TGT dilengkapi media *power point* dan destinasi dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah disertai diskusi (konvensional).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sistem *Cluster Random Sampling*. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi teknik wawancara, tes dan angket. Untuk instrumen tes kognitif sudah dilakukan uji validitas, reliabilitas dan daya beda soal. Untuk angket afektif telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Untuk uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Sedangkan uji hipotesis menggunakan uji t-pihak kanan [8].

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

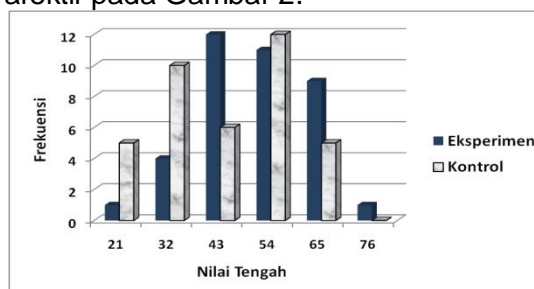
Pada penelitian ini data yang didapatkan berupa nilai pretest dan posttest siswa pada pembelajaran kimia materi struktur atom dan sistem periodik unsur. Hasil pretes yang digunakan adalah pretest prestasi kognitif. Hasil posttest yang digunakan

adalah posttest prestasi kognitif dan posttest prestasi afektif siswa. Sedangkan untuk selisih nilai posttest dan pretes adalah selisih dari posttest dan pretes dari prestasi kognitif.

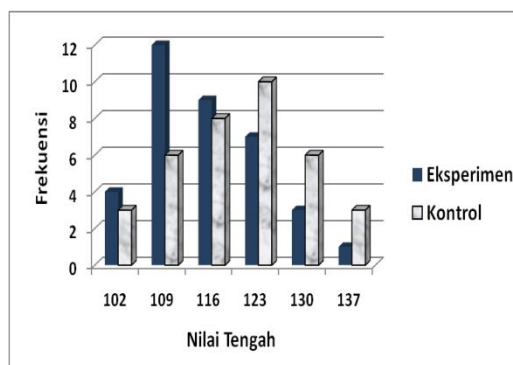
Tabel 1. Perbandingan Data Hasil Penelitian

No	Uraian	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Pretes kognitif	26,930	27,105
2.	Posttest kognitif	77,105	71,228
3.	Posttest afektif	120,658	116,289
4.	Selisih Kognitif	50,175	44,123

Untuk lebih dapat membandingkan prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol, maka kedua data tersebut dijadikan satu dalam sebuah histogram perbandingan prestasi belajar, yaitu untuk aspek kognitif pada Gambar 1 dan untuk aspek afektif pada Gambar 2.



Gambar 1. Histogram Perbandingan Prestasi Belajar Aspek Kognitif untuk Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.



Gambar 2. Histogram Perbandingan Prestasi Belajar Aspek Afektif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan uji prasyarat analisis yang berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah itu dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t-pihak kanan. Dari hasil analisis uji t-pihak kanan, prestasi belajar siswa untuk aspek kognitif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh harga  $t_{hitung} = 2,196$  lebih besar dari harga  $t_{tabel} = 1,668$ , sehingga dapat disimpulkan prestasi belajar untuk aspek kognitif pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Untuk prestasi belajar aspek afektif siswa, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen adalah 120,658 dan pada kelas kontrol adalah 116,289. Dari hasil analisis uji t-pihak kanan, prestasi belajar siswa untuk aspek afektif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh harga  $t_{hitung} = 1,782$  lebih besar dari harga  $t_{tabel} = 1,668$ , sehingga dapat disimpulkan prestasi belajar untuk aspek afektif siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Aspek afektif menyangkut sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral dari siswa. Seorang siswa akan sulit mencapai keberhasilan studi yang optimal apabila siswa tersebut tidak memiliki minat pada pelajaran tersebut. Dari sini dapat diketahui bahwa kompetensi siswa pada aspek afektif menjadi penunjang keberhasilan pada aspek pembelajaran yang lain, yaitu kognitif.

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa prestasi siswa pada kelas kontrol lebih rendah daripada kelas eksperimen. Hal ini dapat disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan dalam kelas kontrol lebih banyak ceramah daripada diskusi sehingga siswa merasa bosan mempelajari materi Struktur Atom dan Sistem Periodik Unsur dan kurang memahami serta mendalami materi. Disini keaktifan siswa pun kurang terlihat karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*). Siswa dengan kondisi seperti itu prestasi belajarnya cenderung rendah karena kesulitan dalam memahami materi belum bisa teratasi. Dalam

model ceramah siswa kebanyakan mendengarkan dan mencatat sehingga suasana kelas menjadi pasif. Hanya sebagian kecil dari siswa yang berani bertanya ketika diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami. Daya tahan siswa untuk mendengarkan pelajaran sangat terbatas, akibatnya siswa yang memiliki ketrampilan mendengarkan rendah cepat merasa bosan dan terpecah perhatiannya. Pada saat diskusi juga hanya beberapa siswa saja yang aktif sehingga diskusi kurang efektif.

Pembelajaran kooperatif TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang didasarkan pada teori belajar konstruktivisme. Dalam pembelajaran konstruktivisme, kegiatan belajar adalah kegiatan yang aktif, disini siswa membangun sendiri pengetahuannya. Dalam TGT terdapat kelompok yang heterogen sehingga seorang siswa yang lebih pandai dapat membantu siswa lain yang kurang pandai dalam suatu kelompok. Metode pembelajaran TGT akan memotivasi siswa sehingga tercipta semangat dalam sistem kompetisi dengan lebih mengutamakan peran individu tanpa mengorbankan aspek kooperatif.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Selain konsep, materi Struktur Atom dan Sistem Periodik Unsur pun ada yang bersifat abstrak sehingga dengan adanya media *power point* siswa memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang Struktur Atom dan tidak sekedar membayangkan. Selain itu, dalam pembelajaran yang dilakukan dibentuk kelompok yang anggotanya heterogen yang kemudian diadakan *game* atau permainan. Permainan yang dilakukan adalah permainan destinasi. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan motivasi siswa, melatih kerjasama dan membuat siswa berlomba-lomba menjadi yang terbaik.

Berdasarkan seluruh analisis di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan metode TGT dilengkapi media *power point* dan destinasi dapat membantu siswa dalam memahami konsep Struktur Atom dan Sistem Periodik Unsur. Hal ini terbukti dengan prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen baik dari aspek kognitif dan afektif lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan Metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dilengkapi dengan media *power point* dan destinasi efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi Struktur Atom dan Sistem Periodik Unsur.

### KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran TGT dilengkapi media *power point* dan destinasi efektif untuk meningkatkan prestasi belajar Struktur Atom dan Sistem Periodik Unsur siswa kelas X semester satu SMA Batik 1 Surakarta tahun ajaran 2012/2013. Hal ini terlihat dari peningkatan prestasi belajar untuk kelas eksperimen (50,175) lebih besar daripada kelas kontrol (44,123). Selain itu, berdasarkan hasil uji t-pihak kanan untuk prestasi belajar kognitif dan afektif diperoleh  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Untuk prestasi kognitif  $t_{hitung}$  (2,196) >  $t_{tabel}$  (1,668) dan untuk prestasi afektif  $t_{hitung}$  (1,782) >  $t_{tabel}$  (1,668).

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Ibu Ugik Sugiharti, S.Pd, M.Pd, selaku guru bidang studi kimia SMA Batik 1 Surakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di kelasnya.

### DAFTAR RUJUKAN

[1] Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum*

*Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Prenada Media Group.  
 [2] Arifin, M. (1995). *Pengembangan Program Pengajaran Bidang Studi Kimia*. Bandung: Erlangga  
 [3] Isjoni. (2011). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.  
 [4] Carroll, Margaret Kelly. (2011). Fun and Games in Higher Education. *EEJ Vol 40(1) Spring 2011 pp 23 – 32*.  
 [5] Jens E. Kjeldsen. (2006). The Rhetoric of Power point. The University of Bergen. *Seminar.net - Vol. 2 – Issue 1 – 2006*.  
 [6] Soo-Phing TEOH, Belinda dan Tse Kian NEO. (2007). Interactive Multimedia Learning: Student's Attitudes and Learning Impact in an Animation Course. *TOJET 2007 ISSN: 1303-6521 volume 6 Issue 4 Article 3*.  
 [7] Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.  
 [8] Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. : PT Remaja Rosdakarya.