



# PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK HIDROKARBON KELAS X SMA NEGERI GONDANGREJO TAHUN PELAJARAN 2015/2016

**Ayu Aryanti Putri<sup>1</sup>, Suryadi Budi Utomo<sup>2\*</sup> dan Ashadi<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Sarjana Pendidikan Kimia FKIP, UNS, Surakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Dosen Pendidikan Kimia, FKIP, UNS, Surakarta, Indonesia

\*Keperluan korespondensi, tel/fax: 669124/648939 email: sbukim98@yahoo.com

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan: (1) aktivitas belajar siswa dan (2) prestasi belajar siswa pada materi pokok hidrokarbon kelas X SMA N Gondangrejo tahun pelajaran 2015/2016 dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari dua siklus dengan tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA N Gondangrejo tahun pelajaran 2015/2016. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, tes, dan angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan: (1) aktivitas belajar siswa pada materi hidrokarbon. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan persentase pra siklus sebesar 31,05% menjadi 73,68% pada siklus I dan 86,84% pada siklus II. (2) Prestasi belajar siswa aspek kognitif meningkat dari 60,53% pada siklus I menjadi 81,58% pada siklus II. Persentase aspek afektif pada siklus I adalah 81,58% meningkat menjadi 89,48% pada siklus II.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament* (TGT), *Aktivitas Belajar*, *Prestasi Belajar*, *Hidrokarbon*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting untuk menentukan masa depan dan kemajuan suatu bangsa. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 butir 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Melalui pendidikan akan terbentuk manusia yang berkualitas dan berpotensi tinggi. Untuk membentuk manusia yang berkualitas dapat

dilakukan melalui peningkatan kualitas pendidikan.

Upaya peningkatan kualitas pendidikan salah satunya yaitu dengan pengembangan dan pembaharuan kurikulum. Kurikulum yang diterapkan di SMA Negeri Gondangrejo adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, dan silabus [1].

Kimia adalah salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Menengah Atas (SMA). Sebagian besar siswa SMA

menganggap pelajaran kimia sulit. Kimia merupakan ilmu yang mempelajari tentang materi-materi di alam serta reaksi-reaksi yang terjadi akibat adanya interaksi dari materi-materi tersebut. Karakteristik konsep dalam ilmu kimia bersifat abstrak, hal ini menyebabkan siswa sulit untuk memahami materi kimia sehingga menyebabkan rendahnya prestasi belajar pada materi kimia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran kimia SMA N Gondangrejo kelas X disampaikan bahwa pemahaman siswa untuk materi hidrokarbon masih kurang hal ini dapat dilihat dari data nilai ulangan harian siswa tahun pelajaran 2014/2015. Sebagian besar siswa kelas X mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan observasi di SMA N Gondangrejo, metode pembelajaran yang selama ini digunakan adalah metode konvensional yaitu ceramah. peran guru lebih aktif dibandingkan siswa pada penggunaan metode ceramah karena proses komunikasi berjalan satu arah yaitu dari guru kepada siswa [2]. Penggunaan metode ceramah kurang efektif karena saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang mengantuk dan cenderung tidak tertarik untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Komunikasi satu arah dalam proses belajar mengajar menyebabkan siswa cenderung pasif yang berdampak pada kurangnya keaktifan siswa sehingga prestasi belajar siswa rendah.

Prestasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah merupakan faktor yang bersumber dari segala sesuatu atau kondisi diluar diri individu yang belajar [2]. Rendahnya prestasi belajar siswa bisa disebabkan dari faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis/fisik dan psikologis/psikis, sedangkan faktor eksternal meliputi faktor nonsosial dan faktor sosial (lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan

masyarakat). Faktor-faktor sosial lebih banyak bersifat mempengaruhi proses pembelajaran siswa dalam bentuk mengganggu proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran dapat berjalan efektif apabila pemilihan model atau metode sesuai dengan materi pelajaran. Pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah menerima dan memahami materi sehingga dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa [3]. Ketepatan dalam penggunaan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar yang rendah membutuhkan perbaikan pada proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Upaya untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa SMA N Gondangrejo salah satunya dengan melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*) [4]. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu tahapan penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) [5]. Adanya permainan dan turnamen ini membuat situasi pembelajaran menjadi lebih santai, sehingga diharapkan siswa lebih aktif dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Mengacu pada penelitian Sidik terkait penerapan model pembelajaran TGT, hasil penelitiannya menyatakan penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa [6]. Pembelajaran

kooperatif TGT juga membantu dalam meningkatkan prestasi dan hubungan interaksi antar kelompoknya bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional [7]. Pembelajaran dengan metode TGT menunjukkan prestasi belajar siswa yang lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah konvensional [8].

Berbagai macam permainan bisa diterapkan dalam model pembelajaran TGT. Penyampaian materi dengan menggunakan permainan akan terasa lebih menyenangkan akan lebih mudah diingat dan dipahami. Penyampaian materi pembelajaran akan lebih mudah apabila didukung oleh media pembelajaran yang sesuai. Media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran [9]. Salah satu media yang sering digunakan adalah media kartu soal. Prasetyaningrum melakukan penelitian terkait dengan penggunaan media kartu soal, hasil penelitiannya mengatakan penggunaan media kartu soal memberikan hasil prestasi yang lebih tinggi dibandingkan media roda impian [10]. Kartu soal digunakan karena kartu ini memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat mengubah kebiasaan belajar yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, mengefektifkan proses pembelajaran *cooperative learning*, dan menyenangkan, serta membuat siswa terampil mengerjakan soal-soal latihan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut perlu adanya perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran untuk itu dilakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Hidrokarbon Kelas X SMA Negeri Gondangrejo Tahun Pelajaran 2015/2016"

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Rancangan solusi permasalahan yakni

dengan menggunakan model kooperatif TGT dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada materi pokok hidrokarbon.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X-7 SMA Negeri Gondangrejo tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah siswa 38 orang, terdiri dari 10 laki-laki dan 28 perempuan. Objek pada penelitian ini kualitas proses dan prestasi belajar siswa. Kualitas proses yakni aktivitas siswa dan prestasi belajar siswa yang terdiri dari ranah afektif dan kognitif siswa. Data yang diperoleh pada penelitian ialah aktivitas dan prestasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data terdiri dari teknik tes dan teknik non tes (observasi, angket dan tes)[11]. Instrumen penelitian terdiri dari instrumen pembelajaran dan instrumen penilaian. Instrumen pembelajaran terdiri dari silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Instrumen penilaian terdiri dari instrumen afektif, aktivitas dan kognitif siswa. Instrumen afektif dan aktivitas siswa berupa lembar observasi dan angket. Instrumen kognitif siswa berupa tes objektif pilihan ganda. Instrumen tersebut di validasi menggunakan formula Gregory [12]. Kemudian Instrumen diujicobakan dan dianalisis hasilnya untuk mengetahui reliabilitas [13], tingkat kesukaran [13] dan daya beda soal [14]. Validitas data menggunakan metode triangulasi. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data tersebut sebagai pembanding terhadap data itu sendiri [15]. Teknik triangulasi yang digunakan adalah teknik triangulasi sumber, yang dilakukan dalam mengumpulkan suatu data tetap dari sumber data yang berbeda-beda [16]. Dalam penelitian ini, indikator keberhasilannya meliputi peningkatan aktivitas siswa dan prestasi afektif dan kognitif. Target ketercapaian pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Keberhasilan

Aspek	Indikator Keberhasilan
Aktivitas	70 %
Kognitif	70 %
Afektif	70 %

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa kelas X SMA Negeri Gondangrejo pada materi pokok hidrokarbon dengan model pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT). Aktivitas belajar yang dimaksud adalah aktivitas siswa selama proses belajar yang meliputi (1) *visual activities*, (2) *oral activities*, (3) *listening activities*, (4) *writing activities*, dan (5) *mental activities*. Prestasi belajar siswa meliputi aspek kognitif dan afektif.

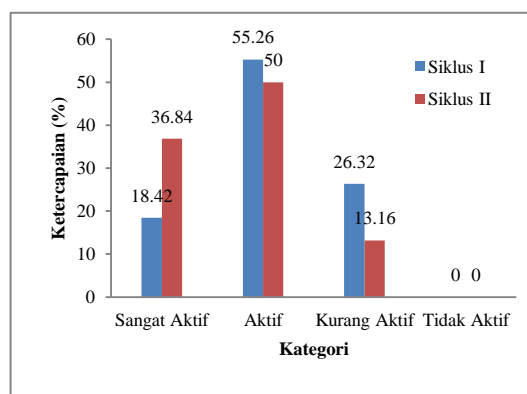
Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada kedua siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Proses pembelajaran menggunakan model TGT dilakukan dalam kelompok, karena untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama, tanggung jawab dan disiplin dalam kelompoknya. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator sedangkan siswa berperan sebagai pusat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi prasiklus tanggal 16 Maret 2016 yang dilakukan di kelas X-7 SMA Negeri Gondangrejo tahun pelajaran 2015/2016 diperoleh hasil bahwa dari 38 siswa hanya 26 siswa (68,42%) yang membawa buku catatan/ buku pendamping kesekolah, siswa yang memperhatikan guru saat pelajaran berlangsung sebanyak 23 siswa (60,52%), siswa yang bertanya mengenai materi pelajaran sebanyak 3 siswa (7,90%), siswa yang menjawab pertanyaan guru tanpa ditunjuk sebanyak 1 siswa (2,63%), dan siswa yang mengerjakan soal latihan di papan tulis sebanyak 6 orang (15,79%). Dari hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa masih rendah.

Berdasarkan observasi, angket, tes dan wawancara yang telah dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II dengan model TGT diperoleh data yang menunjukkan bahwa model tersebut dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi

belajar pada materi hidrokarbon. Aktivitas belajar siswa dinilai dari angket aktivitas yang diberikan pada akhir siklus. Selain itu juga dilakukan observasi dan wawancara sebagai pembandingan untuk mengecek keabsahan data yang diperoleh. Histogram ketercapaian aktivitas siswa siklus I dan II disajikan pada Gambar 1.

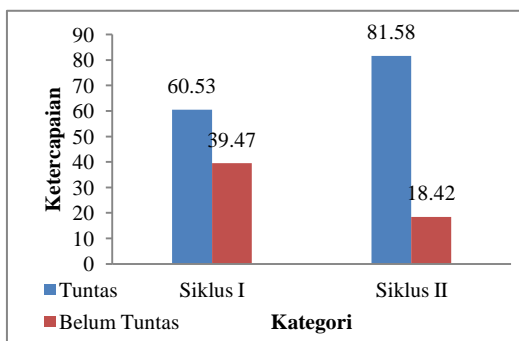
Gambar 1 menunjukkan hasil setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan II dalam pembelajaran kimia materi hidrokarbon. Peningkatan aktivitas belajar dapat disebabkan oleh model pembelajaran yang diterapkan. Pembelajaran menggunakan model TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi hidrokarbon.



Gambar 1. Histogram Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

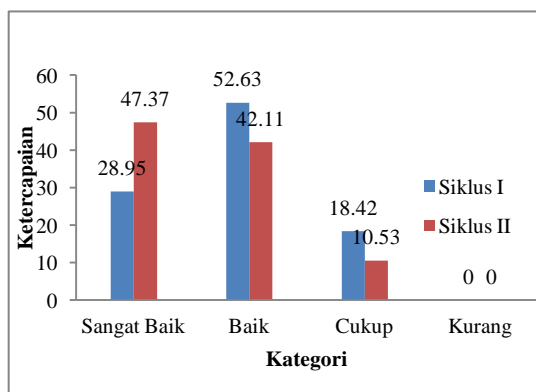
Variabel kedua dalam penelitian ini adalah prestasi belajar yang berupa aspek kognitif dan afektif. Aspek pertama dalam prestasi belajar adalah kognitif. Pada aspek ini prasiklus nilai ulangan harian tahun pelajaran 2014/2015 pada materi hidrokarbon dapat disimpulkan bahwa nilai pada materi hidrokarbon tahun pelajaran sebelumnya belum mencapai 50,00 % siswa tuntas. Pada penelitian ini aspek kognitif memiliki target ketuntasan sebesar 70 %. Pada siklus I terdapat 8 indikator kompetensi yang harus dicapai, akan tetapi hasil tes aspek kognitif di siklus I belum mencapai target ketuntasan tetapi sudah meningkat jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Pada siklus I terdapat 2 indikator yang belum tuntas. Pada pembelajaran siklus II, materi yang

diajarkan difokuskan pada indikator kompetensi yang belum tuntas pada siklus I. Tindakan pada siklus II lebih difokuskan untuk penyempurnaan dan perbaikan terhadap kendala-kendala yang terdapat pada siklus I. Pada siklus II guru lebih memberikan kesempatan siswa untuk lebih aktif memecahkan masalah diskusi, dan meningkatkan aktivitas dengan teman maupun dengan guru. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 60,53 % sedangkan ketuntasan belajar siswa pada siklus II sebesar 81,58%. Histogram presentase ketuntasan aspek pengetahuan siklus I dan siklus II ditunjukkan pada Gambar 2. berikut ini.



Gambar 2. Histogram Prestasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Aspek yang kedua adalah afektif, aspek afektif memiliki target minimal 70% siswa tuntas. Aspek afektif siswa yang diamati dalam penelitian ini adalah sikap, minat, nilai, konsep diri dan moral [17]. Kategori ketuntasan afektif terdiri dari sikap sangat baik dan sikap baik. Berikut dapat dilihat perbandingan kategori aspek afektif pada Gambar 3.



Gambar 3. Histogram Afektif Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Pada siklus I pencapaian aspek afektif mencapai 81,58% yang sudah mencapai target. Pada siklus II aspek afektif mengalami peningkatan yaitu menjadi 89,48%. Hasil yang diperoleh pada siklus I telah melebihi target yang telah ditetapkan, akan tetapi pada siklus II tetap dilakukan penilaian mengenai aspek afektif. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah afektif siswa mengalami peningkatan setelah adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Hasil data yang diperoleh dapat diketahui bahwa aspek afektif juga mengalami peningkatan sebesar 7.9%.

Hal ini dikarenakan pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih senang, yakin pada kemampuan sendiri dan lebih percaya diri selama proses pembelajaran. Siswa dilatih untuk berani mengemukakan pendapat baik kepada teman maupun kepada guru. Dengan meningkatkan beberapa hal tersebut maka meningkat pula prestasi belajar afektif dari siswa dari keadaan awal hingga dilakukan tindakan siklus II.

Penerapan pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT) diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan hasil dari siklus I ke siklus II. perbandingan hasil aspek antarsiklus yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Antarsiklus Materi Pokok Hidrokarbon X SMA N Gondangrejo Tahun Pelajaran 2015/2016

Aspek	Ketercapaian (%)		Ket
	Siklus I	Siklus II	
	Aktivitas	73,68	
Kognitif	81,58	86,84	Meningkat
Afektif	60,53	81,58	Meningkat

Berdasarkan hasil tersebut, penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT) dibantu pada materi hidrokarbon dikatakan berhasil karena pada akhir penelitian semua aspek telah mencapai target yang

ditetapkan sehingga penelitian ini dapat meningkatkan proses belajar siswa yang berupa aktivitas belajar siswa serta prestasi belajar yang terdiri dari aspek kognitif dan afektif.

Keberhasilan Penerapan TGT juga pernah diperoleh dari penelitian sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya menyimpulkan pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar Siswa [6].

### KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan: (1) aktivitas belajar siswa pada materi hidrokarbon. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan persentase pra siklus sebesar 31,05% menjadi 73,68% pada siklus I dan 86,84% pada siklus II; (2) prestasi belajar siswa pada materi pokok hidrokarbon siswa kelas X SMA N Gondangrejo tahun pelajaran 2015/2016. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil prestasi belajar aspek kognitif pada siklus I sebesar 60,53% meningkat menjadi pada siklus II 81,58%. Prestasi belajar aspek afektif pada siklus I sebesar 81,58% meningkat menjadi pada siklus II 89,48%.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ucapkan terimakasih kepada Bapak Drs. Sukarni, M., Hum. selaku Kepala Sekolah dan Bapak Joko Raharjo, S.Pd selaku guru Mata Pelajaran Kimia atas ijin yang diberikan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SMA N Gondangrejo.

### DAFTAR RUJUKAN

- [1] Badan standar nasional. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- [2] Irhan, M. & Wiyani, N.A. (2013). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- [3] Laksono, P.J, Nurhayati, N.D., & Saputro, A.N.C. (2014). *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(1), 80-85.
- [4] Sani, R.A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [5] Slavin, R.E., (2008). *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- [6] Sidik, T.I., Masykuri, M., & Mulyani, B. (2016). *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(1), 41-45.
- [7] Bishnoi, M. (2014). *Darpan International Research Analysis*, 1(9), 21-27.
- [8] Micheal, M.V.W. (2011). *Journal School of Social Science*, 26(3), 183-193.
- [9] Zain, A., & Djamarah, S.B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [10] Prasetyaningrum, D, Martini, K.S., & Susilowati, E. (2013). *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(3), 122-129.
- [11] Sudijono, A. (2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [12] Gregory. (2007). *Psychological. Testing*. New York: Pearson Education.
- [13] Sudijono, A. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagarfindo Parsada.
- [14] Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [15] Moleong. L.J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [16] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- [17] Depdiknas. (2008). *Pengembangan Perangkat Penilaian Afektif*. Jakarta: Depdiknas.