



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KELARUTAN DAN HASIL KALI KELARUTAN KELAS XI MIA 3 SMA AL ISLAM 1 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016

Salima Puji Astuti*, Bakti Mulyani dan Budi Utami

Program Studi Pendidikan Kimia, FKIP, Universitas Sebelas Maret
Jl. Ir. Sutami No. 36A Surakarta, Indonesia 57126

*Keperluan korespondensi, HP: +6285729313733 email: salimastuti@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan: (1) minat belajar siswa dan (2) prestasi belajar siswa pada materi pokok kelarutan dan hasil kali kelarutan kelas XI MIA 3 SMA Al Islam 1 Surakarta 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 XI MIA 3 SMA Al Islam 1 Surakarta 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) minat belajar siswa pada materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan persentase prasiklus 48% siklus I 77% menjadi 85% pada siklus II. (2) Prestasi belajar siswa aspek pengetahuan meningkat dari 61% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Persentase aspek sikap pada siklus I adalah 72% meningkat menjadi 87% pada siklus II, dan aspek keterampilan 100% dalam siklus I.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Minat Belajar, Prestasi Belajar, Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan

PENDAHULUAN

Dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, pendidikan menduduki peringkat pertama sebagai ujung tombaknya. Pembelajaran yang bermutu terus diupayakan oleh pemerintah diantaranya pengembangan kurikulum, tenaga pendidik serta kependidikan dan tak kalah pentingnya sarana prasarana sekolah. Kurikulum 2013 menekankan bahwa pembelajaran yang berkembang harusnya berpusat pada siswa dengan pola pembelajaran aktif dan kritis diperkuat dengan model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik. Kurikulum 2013 mengadopsi langkah-langkah saintis untuk membangun pengetahuan melalui metode ilmiah. Adapun pendekatan

saintifik dalam Kurikulum 2013 selama proses pembelajaran memuat aktivitas siswa dengan lima langkah pokok berupa mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengkomunikasikan [1]. Pelajaran kimia sendiri bersifat abstrak sehingga dalam penyampaianannya memerlukan pendekatan dan metode pembelajaran yang tepat.

SMA Al Islam 1 Surakarta merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Swasta di Surakarta. Hasil observasi terhadap guru dalam kegiatan belajar mengajar, interaksi guru dan siswa masih tergolong satu arah, atau dengan kata lain siswa masih cenderung kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru secara praktis menerapkan metode ceramah dengan alasan tidak menyita banyak waktu,

sedangkan siswa cenderung kesulitan memahami konsep materi yang memiliki karakteristik hitungan bervariasi. Pada materi yang mengandung hitungan dan hafalan siswa cenderung kurang minat dalam mengejar pemahamannya, siswa terkesan mudah bingung dan akibatnya mereka kurang tertarik dengan pelajaran tersebut. Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan merupakan materi yang memiliki karakteristik hitungan dan hafalan, serta memiliki keberkaitan yang kuat dengan materi sebelumnya yaitu Asam Basa yang juga memiliki banyak hitungan di dalamnya. Hal inilah yang menyebabkan alasan pelajaran kimia bagi siswa menjadi mata pelajaran yang sukar, abstrak dan membosankan.

Permasalahan yang lain dari hasil observasi di kelas XI MIA, XI MIA 3 didominasi siswa yang cukup aktif dan cepat bosan di dalam kelas dibandingkan siswa dari kelas lain, siswa dalam kelas tersebut cenderung cepat tidak tertarik pada pelajaran di kelas dan kurang termotivasi dalam memahami materi yang belum mereka kuasai. Hal inilah yang mengakibatkan prestasi belajar yang diraih kelas XI MIA 3 menjadi lebih rendah dibanding kelas lain, atau dapat dikatakan paling rendah jika disejajarkan dengan kelas lain.

Jadi didapat bahwa rendahnya prestasi belajar kimia siswa SMA Al Islam 1 Surakarta khususnya kelas XI IPA 3 adalah proses pembelajaran yang berpusat pada guru dan rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan peran guru untuk memberikan motivasi menjadikan kegiatan belajar mengajar dua arah juga menjadikan pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan menarik sehingga minat siswa dalam pelajaran kimia menjadi meningkat dan siswa termotivasi untuk mempelajari kimia.

Perlu adanya pemecahan masalah dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK pada dasarnya me-

rupakan kegiatan nyata yang dilakukan guru dalam rangka memperbaiki mutu pembelajaran di kelas juga perlu diterapkan model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah serta melibatkan siswa dengan kreatif membangun pengetahuan dalam pikiran mereka sendiri, memberikan dukungan dan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan idenya dalam belajar [2].

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Al Islam 1 Surakarta melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Metode ini diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar kimia dengan adanya permainan di dalamnya sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Selain itu menggunakan media kartu soal juga diterapkan dengan tujuan menarik perhatian siswa serta memotivasi siswa untuk mencoba mengerjakan soal sehingga konsep pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan dapat lebih dipahami.

Pada penelitian Penelitian Wyk (2007) menyimpulkan penggunaan metode kooperatif tipe TGT lebih baik daripada metode ceramah [3]. Sementara, penelitian oleh Rahayu (2007) menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode TGT lebih baik daripada pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional pada materi perbedaan unsur, senyawa dan campuran [4]. Selanjutnya, penelitian oleh Prasetyaningsih (2010) menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode TGT dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada materi hidrokarbon [5].

Pembelajaran TGT melibatkan seluruh perhatian peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*) [6]. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu tahapan penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tour-*

nament), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) [7]. Adanya permainan dan turnamen ini membuat situasi pembelajaran menjadi lebih santai, sehingga diharapkan siswa lebih aktif dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran kooperatif TGT juga membantu dalam meningkatkan prestasi dan hubungan interaksi antar kelompoknya bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional [8]. Pembelajaran dengan metode TGT menunjukkan prestasi belajar siswa yang lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah konvensional [9].

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. 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]. Media kartu soal ini dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan sehingga siswa dapat belajar dengan rasa senang dan tidak bosan serta terpacu keaktifan belajarnya. 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 Minat Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI MIA 3 SMA Negeri Al Islam 1 Surakarta 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 minat belajar dan prestasi belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI MIA 3 SMA Al Islam 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah siswa 33 orang, terdiri dari 12 laki-laki dan 21 perempuan. Objek pada penelitian ini kualitas proses dan prestasi belajar siswa. Kualitas proses yakni minat belajar siswa dan prestasi belajar siswa yang terdiri dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa. Data yang diperoleh pada penelitian ialah minat belajar 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 sikap, minat belajar, pengetahuan dan keterampilan siswa. Instrumen sikap dan minat belajar siswa berupa lembar observasi dan angket. 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 [12]. Teknik triangulasi yang digunakan adalah teknik triangulasi sumber, yang dilakukan dalam mengumpulkan suatu

data tetap dari sumber data yang berbeda-beda [13].

Tabel 1. Indikator Kinerja Penelitian

Aspek yang Diukur	Target Siklus I
Minat siswa	70%
Pengetahuan siswa	70%
Sikap siswa	70%
Keterampilan siswa	70%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar siswa kelas XI MIA 3 SMA Al Islam 1 Surakarta pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan dengan model pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT). Minat yang dimaksud adalah rasa ingin tahu, rasa suka dan tertarik, perhatian dan inisiatif. Prestasi belajar siswa meliputi aspek pengetahuan, aspek sikap dan aspek keterampilan.

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 percaya diri, kerja sama dan disiplin dalam kelompoknya. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator sedangkan siswa berperan sebagai pusat dalam proses pembelajaran.

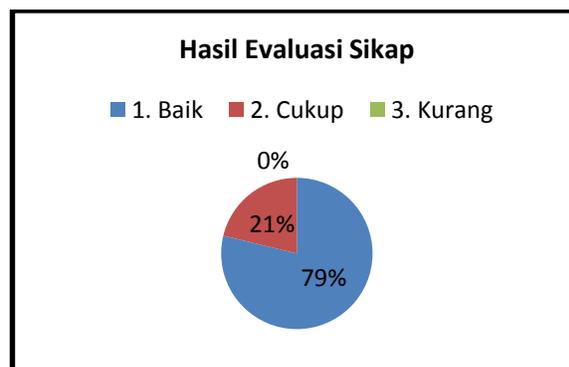
Berdasarkan observasi prasiklus yang dilakukan tanggal 13 Januari 2016 di kelas XI MIA 3 SMA Al Islam 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016 diperoleh hasil bahwa dari 33 siswa hanya diperoleh data siswa yang bertanya kepada guru hanya 3 siswa (8%), siswa yang memperhatikan saat pelajaran berlangsung sebanyak 15 siswa (44%), siswa yang berani menyampaikan pendapat 2 siswa (5%)

dan yang menuliskan jawaban hasil pekerjaannya di depan 2 siswa (5%). Dari hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah.

a. Tahap Evaluasi Tindakan Siklus I

1) Sikap

Dalam menilai sikap digunakan metode angket, observasi dan wawancara. Pada kegiatan evaluasi di siklus I, dilakukan penilaian sikap melalui angket dan wawancara. Berdasarkan hasil analisis penilaian sikap, diketahui bahwa dari 33 siswa kelas XI MIA 3, 26 siswa mendapat kategori B (baik) dan 7 siswa mendapat kategori C (cukup), hal ini disebabkan mayoritas siswa telah mengikuti prosedural pembelajaran dan beberapa siswa laki laki saja yang kurang menjalankan aktivitas pembelajaran dengan baik. Adapun diagram pie persentase penilaian sikap siklus I dapat dilihat pada Gambar 1

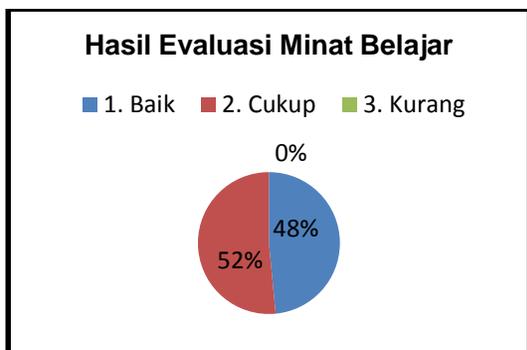


Gambar 1. Diagram Pie Persentase Penilaian Sikap Siklus I

Diperoleh hasil persentase pencapaian seluruh indikator 72% dan pencapaian ketuntasan peserta didik adalah 79%. Hasil ini telah mencapai target penelitian yaitu 70% peserta didik tuntas dengan kategori sikap minimal Baik (B). Siswa siswi disini memang cenderung melaksanakan peraturan dengan baik yang menyebabkan pencapaian prestasi belajar aspek sikap dalam siklus 1 pun juga langsung memenuhi target

2) Minat Belajar

Dalam menilai minat belajar digunakan metode angket, observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil analisis penilaian minat belajar, diketahui bahwa dari 33 siswa kelas XI MIA 3, 16 siswa mendapat kategori B (baik) dan 17 siswa mendapat kategori C (cukup). Adapun diagram pie persentase penilaian sikap siklus I dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Pie Persentase Penilaian Minat Belajar Siklus I

Diperoleh hasil bahwa persentase pencapaian seluruh indikator minat belajar adalah 77% dan hasil ketuntasan peserta didik 48% kategori baik dan 52% kategori cukup. Hasil ini telah mencapai target penelitian yaitu 70%. Lebih dari setengah siswa dalam kelas memiliki minat belajar cukup dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan kimia merupakan pelajaran yang dirasa rumit sehingga siswa mudah jenuh dan bosan. Sehingga hal ini masih butuh peningkatan melalui pelaksanaan siklus 2.

3) Pengetahuan

Pada kegiatan evaluasi, di akhir siklus I, dilakukan penilaian pengetahuan melalui tes. Tes pengetahuan terdiri dari 20 soal pilihan ganda dengan 7 Indikator Kompetensi, yaitu (1) Menjelaskan pengertian larutan tak jenuh, jenuh, dan lewat jenuh; (2) Menjelaskan kesetimbangan dalam larutan jenuh atau larutan garam yang sukar larut; (3) Menghubungkan tetapan hasil kali

kelarutan dengan tingkat kelarutan; (4) Menjelaskan pengaruh penambahan ion senama dalam larutan; (5) Menentukan pH larutan dari harga K_{sp} -nya; (6) Menghitung kelarutan suatu senyawa elektrolit yang sukar larut berdasarkan data harga K_{sp} atau sebaliknya; dan (7) Memperkirakan terbentuknya endapan berdasarkan harga K_{sp}

Berdasarkan hasil analisis tes pengetahuan siklus I, pada materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan, dari 33 peserta didik kelas XI MIA 3 terdapat 20 peserta didik yang tuntas dan 13 peserta didik yang belum tuntas. Adapun diagram pie persentase ketuntasan pengetahuan siklus I dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Pie Persentase Ketuntasan Pengetahuan Siklus I

Selain itu, dari 7 indikator masih terdapat 3 indikator yang belum mencapai target yaitu indikator nomor 4, 6, dan 7. Hasil ini belum memenuhi target penelitian yaitu 70% peserta didik tuntas. Hal ini dikarenakan materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan memiliki kerumitan yang tinggi terlebih keberkaitannya dengan materi Asam Basa yang memiliki hitungan serta hafalan, indikator yang belum tuntas pun merupakan indikator dengan katakteristik hitungan yang perlu penghafalan rumus. Oleh karena itu, diperlukan siklus II untuk meningkatkan ketercapaian setiap indikator dan mencapai target penelitian.

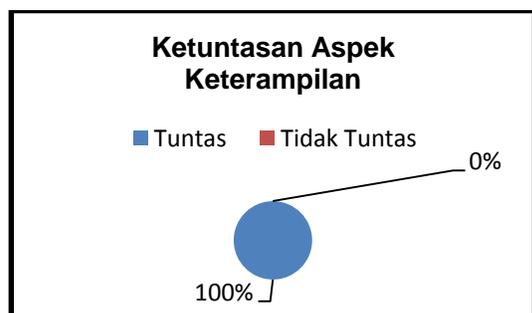
4) Keterampilan

Keterampilan yang diukur dalam penelitian ini ada 2, yaitu (1) keterampilan

praktik yang diukur melalui observasi tes praktik; dan (2) keterampilan produk yang diukur melalui penilaian laporan praktikum

Pada kegiatan evaluasi, di akhir siklus I, di lakukan penilaian keterampilan produk berupa penilaian laporan praktikum. Adapun ketercapaian setiap indikator keterampilan produk dapat dilihat pada Tabel 1. Berdasarkan hasil analisis, dari 33 peserta didik di kelas XI MIA 3, 100% peserta didik telah tuntas dengan rincian sebanyak 61% atau 20 peserta didik mendapat nilai A, 39% atau 13 peserta didik mendapat nilai B, dan tidak ada yang mendapat nilai C dan D.

Selain itu, seluruh indikator baik dari keterampilan praktik maupun produk juga telah mencapai target yang ditetapkan yaitu 70% tuntas. Adapun diagram pie persentase ketuntasan keterampilan siklus I dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Diagram Pie Persentase Ketuntasan Keterampilan Siklus I

Diperoleh hasil bahwa persentase peserta didik yang tuntas adalah 100%. Hasil ini telah memenuhi target penelitian yaitu 70% peserta didik tuntas. Hal ini dikarenakan siswa sudah terlebih dahulu mendapatkan materi secara teori dan siswa mengikuti instruksi dari guru dengan baik sehingga pencapaian prestasi belajar aspek keterampilanpun memuaskan. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk tidak melakukan penilaian keterampilan di siklus II.

a. Tahap Evaluasi Tindakan Siklus II

1) Sikap



Gambar 5. Diagram Pie Persentase Penilaian Sikap Siklus II

Berdasarkan persentase penilaian sikap siklus II meningkat dibanding perolehan pada siklus 1. Siswa menjadi lebih kondusif dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga prestasi belajar aspek sikap juga meningkat 12%.

2) Minat Belajar

Berdasarkan hasil analisis penilaian minat belajar, diketahui bahwa dari 33 siswa kelas XI MIA 3, 30 siswa mendapat kategori B (baik) dan 3 siswa mendapat kategori C (cukup). Adapun diagram pie persentase penilaian sikap siklus II dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Diagram Pie Persentase Penilaian Minat Belajar Siklus I

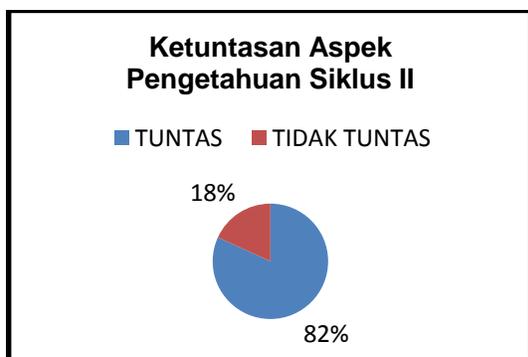
Hasil ini telah meningkat dibanding perolehan pada siklus I. Terlihat siswa lebih mempersiapkan pembelajaran dengan model TGT pada siklus II, mereka termotivasi untuk memenangkan kompetisi

dan tournament sehingga minat belajar siswa pun menjadi meningkat.

3) Pengetahuan

Pada kegiatan evaluasi, di akhir siklus II, dilakukan penilaian pengetahuan yang diukur melalui tes. Tes pengetahuan terdiri dari 10 soal pilihan ganda dengan 7 Indikator Kompetensi. Peserta didik dinyatakan tuntas jika mendapat nilai minimal 70 (dengan skala 100).

Berdasarkan hasil analisis tes pengetahuan siklus II, pada materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan, dari 33 peserta didik kelas XI MIA 3 terdapat 6 peserta didik yang belum tuntas. Adapun diagram pie persentase ketuntasan pengetahuan siklus II dapat dilihat pada Gambar 7.



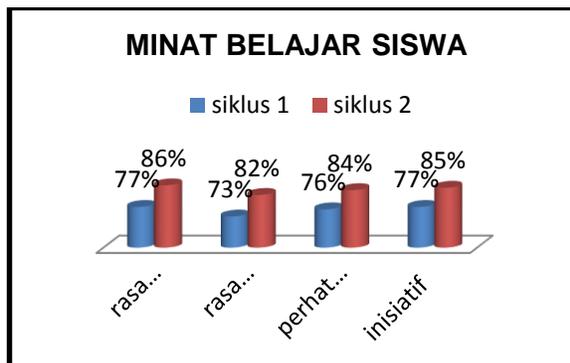
Gambar 7. Diagram Pie Persentase Ketuntasan Pengetahuan Siklus II

Berdasarkan persentase ketuntasan pengetahuan siklus II, diperoleh hasil bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 81,81%. Hasil ini telah memenuhi target penelitian yaitu 70% peserta didik tuntas.

Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

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 minat belajar dan prestasi belajar pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan.

Histogram ketercapaian minat belajar siswa siklus I dan II disajikan pada Gambar 8.

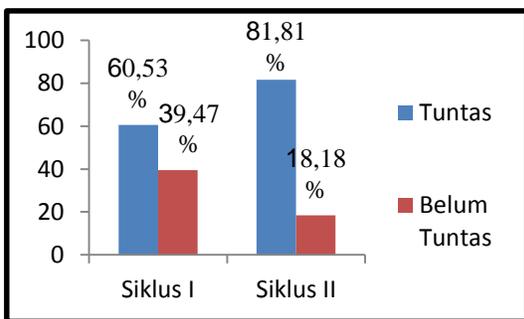


Gambar 8. Histogram Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Gambar 8 menunjukkan hasil setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan II dalam pembelajaran kimia materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Minat belajar siswa yang meningkat. Peningkatan minat belajar ini dapat disebabkan oleh model pembelajaran yang diterapkan. Pembelajaran menggunakan model TGT dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan memusatkan perhatian siswa.

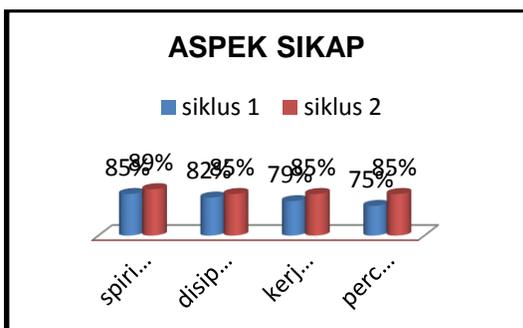
Variabel kedua dalam penelitian ini adalah prestasi belajar yang berupa aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Aspek pertama dalam prestasi belajar adalah pengetahuan. Pada aspek ini prasiklus nilai ulangan harian tahun pelajaran 2014/2015 pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan dapat disimpulkan bahwa pada tahun pelajaran sebelumnya hanya mencapai 13,63% siswa yang tuntas. Pada penelitian ini aspek pengetahuan memiliki target ketuntasan sebesar 70%. Pada siklus I terdapat 7 indikator kompetensi yang harus dicapai, akan tetapi hasil tes aspek pengetahuan di siklus I belum mencapai target ketuntasan tetapi sudah meningkat jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Pada siklus I terdapat 3 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 perhatian serta minat belajar siswa dengan teman maupun dengan guru. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 60,53 % sedangkan ketuntasan belajar siswa pada siklus II sebesar 81,81%. Histogram presentase ketuntasan aspek pengetahuan siklus I dan siklus II ditunjukkan pada Gambar 9. berikut ini.



Gambar 9. Histogram Prestasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

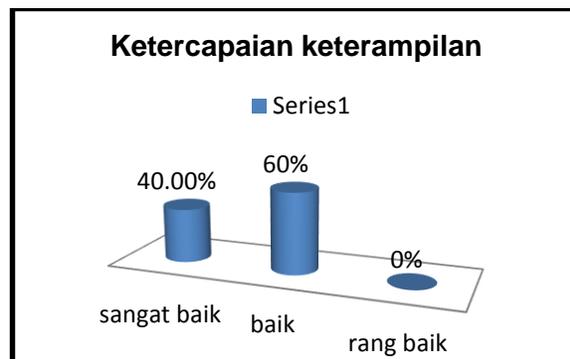
Aspek yang kedua adalah sikap, aspek sikap memiliki target minimal 70% siswa tuntas. Aspek sikap siswa yang diamati dalam penelitian ini adalah spiritual, kerja sama, disiplin dan percaya diri. Kategori ketuntasan sikap terdiri dari sikap sangat baik dan sikap baik. Berikut dapat dilihat perbandingan kategori aspek sikap pada Gambar 10.



Gambar 10. Histogram sikap Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Pada siklus I pencapaian aspek afektif mencapai 75,69% yang sudah mencapai target. Pada siklus II aspek sikap mengalami peningkatan yaitu menjadi 84%. Hasil yang diperoleh pada siklus I telah melebihi target yang telah ditetapkan, akan tetapi pada siklus II tetap dilakukan penilaian mengenai aspek sikap. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah sikap siswa mengalami peningkatan setelah adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Hasil data yang diperoleh dapat diketahui bahwa aspek sikap juga mengalami peningkatan sebesar 8,31%.

Hasil observasi keterampilan keterampilan siswa pada siklus I menunjukkan bahwa persentase siswa dengan kategori sangat baik sebanyak 40%; siswa dengan kategori baik sebanyak 60%; siswa dengan kategori kurang baik sebanyak 0%; dan siswa dengan kategori tidak baik sebanyak 0%. Hasil capaian persentase aspek keterampilan siswa disajikan dalam Gambar 11.



Gambar 11. Histogram Keterampilan Siswa Siklus I

Hal ini dikarenakan pembelajaran TGT dapat meningkatkan kerja sama siswa di dalam kelompok terhadap pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih senang, yakin pada kemampuan sendiri dan lebih percaya diri selama proses pembelajaran. Siswa dilatih untuk disiplin dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dengan meningkatkan beberapa hal tersebut maka meningkat pula prestasi belajar sikap dari siswa. Dikarenakan sudah mencapai 100% ketuntasan belajar siswa aspek

keterampilan maka aspek keterampilan tidak dilanjutkan tindakan pada 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 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Antarsiklus Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan XI MIA 3 SMA Al Islam 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016

Aspek	Ketercapaian (%)		Ket
	SI	S II	
Minat	72,69	82,96	Meningkat
Sikap	75,69	84	Meningkat
Pengetahuan Keterampilan	60,53 100	81,81	Meningkat

Berdasarkan hasil tersebut, penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT) dibantu dengan kartu soal pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan dikatakan berhasil karena pada akhir penelitian semua aspek telah mencapai target yang ditetapkan sehingga penelitian ini dapat meningkatkan proses belajar siswa yang berupa minat belajar siswa serta prestasi belajar yang terdiri dari aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Keberhasilan Penerapan TGT juga diperoleh dari penelitian sebelum-nya. 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) minat belajar pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan siswa kelas XI MIA 3 SMA Al Islam 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016.

Hal ini dapat dilihat dari persentase ketercapaian minat belajar siswa pada pra siklus 52,42% siklus I sebesar 72,69% meningkat 82,96 % pada siklus II; (2) prestasi belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan siswa kelas XI MIA 3 SMA Al Islam 1 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil prestasi belajar aspek pengetahuan pada siklus I sebesar 60,53% meningkat menjadi pada siklus II 81,81%. Prestasi belajar aspek sikap pada siklus I sebesar 75,69% meningkat menjadi pada siklus II 84%. Dan aspek keterampilan mencapai 100% dalam satu kali siklus.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ucapkan terimakasih kepada Bapak Drs. Abdul Halim. selaku Kepala Sekolah dan Ibu Dra. Sri Hari Triana selaku guru Mata Pelajaran Kimia atas ijin yang diberikan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SMA Al Islam 1 Surakarta.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Nomor 103 Tahun 2014. Pelajaran pada Pendidikan dasar dan Pendidikan Menengah. Kurikulum 2013
- [2] Daryanto. (2011). *Media pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- [3] Wyk, M.M. (2011). The Effect of Teams-Games-Tournament on Acheivment, Retension, and Attitudes of Economic Education Student. *Journal Sosial Science*. 26(3) : 183-193
- [4] Rahayu. (2007). *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dan Program Remidi dengan Memperhatikan Modalitas Belajar pada Materi Ikatan Kimia Kelas X di SMAN 12 Malang*. Skripsi Tidak Dipublikasikan, Universitas Negeri Malang, Malang

- [5] Prasetyaningsih, Ika. 2010. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Aktivitas dan Prestasi Belajar Kimia Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Nglames pada Pokok Bahasan Hidrokarbon*. Skripsi Tidak Dipublikasikan, Universitas Negeri Malang, Malang.
- [6] Sani, R.A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [7] Slavin, R.E., (2008). *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- [8] Bishnoi, M. (2014). Effect of Cooperative Learning on Student Interpersonal Relations: An Experimental Research. *Darpan International Research Analysis*, 1(9), 21-27.
- [9] Micheal, M.V.W. (2011). The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal School of Social Science*, 26(3), 183-193. .
- [10] Prasetyaningrum, D, Martini, K.S., & Susilowati, E. (2013). Studi Komparasi Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Disertai Media Kartu Soal dan Roda Impian Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon Kelas X Sma Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(3), 122-129.
- [11] Sudijono, A. (2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [12] Arikunto, S. (2012). *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [13] Moleong. L.J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.