

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR REAKSI REDOKS MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) MEDIA *FUN THINKERS*

Sri Yani Widyaningsih¹,
¹MAN Parakan Temanggung, Temanggung, 56218

Email korespondensi: widyaningsih_spd@yahoo.com

Pembelajaran model *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui media *Fun Thinkers* pada Penelitian Tindakan Kelas ini, bertujuan: meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar kimia. Penelitian dilaksanakan pada semester 2, bulan Januari s/d April tahun pelajaran 2013/2014. Subyek penelitian adalah kelas X-9 sejumlah 31 siswa, materi reaksi redoks, Madrasah Aliyah Negeri Parakan Temanggung. Penelitian dilaksanakan secara siklis yaitu dibagi menjadi dua siklus yang berlangsung secara berkesinambungan. Setiap siklus terdiri atas empat kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Terdapat dua data yang dianalisis, yaitu: 1). data kualitatif: observasi setiap siklus, wawancara langsung, dan wawancara tertulis, 2). data kuantitatif, berupa: nilai prestasi kognitif pada setiap siklus. Analisis data kuantitatif akhir siklus diperoleh: 1) siklus I: nilai rata-rata 61,935, ketuntasan belajar 19,36%, atau 6 siswa telah mencapai ketuntasan, 2). siklus II: nilai rata-rata 67,06, ketuntasan belajar sebesar 48,39%, atau 15 siswa telah mencapai ketuntasan. Analisis data kualitatif terjadi peningkatan aktivitas belajar siklus I dan siklus II. Diperoleh kesimpulan bahwa Model *Teams Games Tournaments* (TGT) melalui media *Fun Thinkers*: 1). model pembelajaran inovatif, mampu meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar kognitif 2). pembelajaran yang menyenangkan bagi sebagian besar siswa kelas X-9, 3). cocok diterapkan pada reaksi redoks siswa Madrasah Aliyah Negeri Parakan Temanggung.

Kata Kunci: pembelajaran, inovatif, siklis, kualitatif, kuantitatif, kognitif,

A. PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional menurut Kemendiknas (2003) adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri. Sejalan dengan tujuan tersebut, maka pendidik berkewajiban menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan, dinamis, dan dialogis. Proses pendidikan dalam kegiatan pembelajaran akan bisa berjalan dengan lancar, kondusif, interaktif apabila dilandasi oleh dasar kurikulum yang baik dan benar.

Hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Prinsip pembelajaran yang diharapkan pemerintah, belum terlaksana secara maksimal pada Madrasah Aliyah Negeri Parakan Temanggung, antara lain dapat dilihat dari beberapa hal: (1) metode ceramah dianggap efektif untuk tetap dipakai dalam penyampaian materi, (2) siswa belum dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran, hal ini karena belum ada kecocokan antara model yang digunakan dengan kondisi siswa yang ada, (3) aktivitas siswa seperti *oral activities* yaitu mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dan mendebat pernyataan masih belum muncul selama proses KBM, (4) belajar kimia masih berdasarkan buku teks atau teori dan belum mengikuti pembelajaran sains yang sebenarnya.

Berdasarkan pengamatan peneliti, sekaligus sebagai wali kelas, serta masukan guru yang mengajar, sebagian besar siswa kelas X-9, mempunyai karakteristik: 1). cenderung ramai saat pembelajaran karena kurangnya minat belajar, 2). aktivitas belajar rendah, 3). mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, 4). kurang fokus serta

rendahnya motivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Sebagai data pendukung, penulis lampirkan hasil analisis nilai siswa kelas X9, selama satu setengah semester dalam tertera Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Awal Kelas X9

Hasil Analisis	Nilai		
	Mid Sem 1	UAS Sem 1	Mid Sem 2
Rata-rata/ Mean	44,9	60,6	47,1
Median	42,4	57,5	54,5
Modus	33,3	52,5	54,5
Standar Deviasi	15	12	24
Jangkauan	66,67	47,5	91
Minimal	15,15	35	25
Maksimal	81,82	82,5	91

Dalam penelitian ini prestasi belajar dibatasi pada ranah kognitif saja. Beberapa ahli telah menyusun definisi prestasi belajar, yang perumusannya berbeda-beda antara lain: (1) Winkel (1996) mengatakan bahwa prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya. (2) Nana Sudjana (2009) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengamalan belajarnya. (3) Alvin W. Howard dalam Slameto (2010) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan, ketrampilan terhadap mata pelajaran sebagai hasil usaha yang telah dilaksanakan menurut batas kemampuan dari pelaksana usaha tersebut. (4) Kemendiknas (2003) menyebutkan bahwa prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru.

Dari beberapa pendapat ahli diatas tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah melakukan usaha untuk mendapat ilmu pengetahuan yaitu berupa penguasaan pengetahuan, sikap, keterampilan terhadap mata pelajaran yang dibuktikan melalui hasil tes.

Berdasarkan hasil observasi, dan wawancara, penyebab timbulnya masalah, dan alternatif tindakan pemecahan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah Model *Teams Games Tournaments (TGT)* Melalui Media *Fun Thinkers* meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Konsep Reaksi Redoks kelas X-9, MAN Parakan Temanggung?”

Penggunaan Model *Teams Games Tournaments (TGT)* Melalui Media *Fun Thinkers* bertujuan: 1). mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental, 2). menumbuhkan daya tarik tersendiri guna merangsang proses pembelajaran yang menyenangkan, 3). membantu meningkatkan pemahaman konsep yang dianggap sulit.

Peserta didik mengkonstruksi pemahaman konsep dengan memperluas pengetahuan yang sudah ada, dan melatih kemandiriannya sehingga terbentuk rasa tanggung jawab dan percaya diri, melalui kerjasama dalam tim serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi.

Manfaat praktis bagi peserta didik antara lain: a). membantu meningkatkan prestasi belajar materi pokok reaksi redoks, b). meningkatkan potensi intelektual, daya ingat, dan mengembangkan konsep diri, c). memberikan masukan bagi guru untuk menerapkan pembelajaran kooperatif, d). meningkatkan pengembangan bakat, menghindari belajar menghafal, e). meningkatkan rasa percaya diri, mandiri dan tanggung jawab, f). memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik, g). mengembangkan ketrampilan berpikir kritis dan berpikir ilmiah.

Secara umum, manfaat penelitian ini, salah satu usaha guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran bersama peserta didik dalam mewujudkan tujuan pendidikan kimia dan tujuan pendidikan Nasional.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yang dilakukan semester 2, tepatnya bulan Januari s/d April tahun pelajaran 2013/2014. Subyek penelitian adalah siswa kelas X-9 sebanyak 31 siswa, MAN

Parakan Temanggung. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan secara siklis yaitu dibagi menjadi dua siklus yang berlangsung secara berkesinambungan. Setiap siklus terdiri atas empat kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan yang diberikan berupa penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)* Melalui Media *Fun Thinkers* materi pokok Reaksi redoks.

Perencanaan tindakan sebelum penelitian adalah: 1). menganalisis hasil tes kemampuan dasar (psikodata), sebagai pertimbangan pembentukan kelompok TGT, 2). mengambil nilai aktivitas belajar melalui angket, untuk mengetahui aktivitas belajar kondisi awal, 3). mengetahui gaya belajar siswa melalui angket, sebagai pedoman pemilihan media belajar yang tepat, 4). membuat skenario pembelajaran, dilengkapi dengan instrumen yang tertera dalam RPP, 5). membuat instrumen tanggapan pembelajaran (wawancara tertulis) yang akan diisi oleh siswa, pada akhir pembelajaran siklus I, untuk refleksi sebagai bahan pertimbangan perencanaan siklus II, 5). membuat *Media Fun Thinkers*, 6). membuat modul pembelajaran yang akan diberikan siswa sebelum pembelajaran siklus I, untuk membantu pemahaman konsep reaksi redoks, sehingga pada fase belajar tim, siswa mempunyai pengetahuan yang luas.

Instrumen pelaksanaan penelitian yang digunakan berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Untuk menjamin validitas isi instrumen pelaksanaan penelitian ini, dilakukan dengan menyusun kisi-kisi dan telah divalidasi oleh teman sejawat.

Instrumen penelitian berupa: 1). soal tes aktivitas berupa angket, 2). tabel pengamatan observer terhadap partisipasi peserta selama kegiatan pembelajaran, 3). tabel tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran selama penelitian, 4). lembar kerja ketrampilan proses individu, 5). lembar kerja ketrampilan proses kelompok, 6). lembar penilaian lembar kerja ketrampilan proses individu, 7). lembar penilaian lembar kerja ketrampilan proses kelompok, 7). soal penilaian akhir siklus, 8). lembar wawancara tertulis, 9). catatan lapangan.

Pelaksanaan tindakan penelitian dilaksanakan pada kelas X9, oleh peneliti dan dibantu kolaborator yang bertugas membantu memfasilitasi berlangsungnya pembelajaran dan melakukan observasi. Sebelum pembelajaran siklus I, siswa diberi angket aktivitas belajar, untuk mengetahui aktivitas awal sebelum diberikan pembelajaran TGT. Kegiatan pembelajaran Siklus I, diawali pembentukan kelompok TGT, pembagian: LKS, media *Fun Thinkers*, lembar wawancara, soal kuis, masing-masing kelompok. Pembelajaran siklus I meliputi RPP ke: 1,2, siklus II RPP ke: 3,4.

Observasi terhadap dampak tindakan dilakukan secara kontinyu, selama proses pembelajaran, oleh peneliti dibantu kolaborator untuk mengetahui perkembangan proses/aktivitas belajar, melalui: 1). tabel pengamatan observer terhadap partisipasi peserta selama kegiatan pembelajaran, 2). lembar kerja ketrampilan proses individu, 3). lembar kerja ketrampilan proses kelompok, 4). lembar penilaian Lembar kerja ketrampilan proses individu dan kelompok.

Data hasil penelitian yang dianalisis adalah: prestasi belajar kognitif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: 1) teknik tes untuk prestasi kognitif (akhir siklus I dan II), 2) teknik non tes yaitu angket untuk menilai aktivitas belajar 3) teknik pengamatan/observasi saat siswa melakukan belajar tim, permainan game, dan turnamen, untuk menilai aktivitas dan sikap.

Analisis data penelitian hasil belajar kognitif menggunakan analisis statistik deskriptif dan deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil tes tertulis prasiklus dengan siklus dan antar siklus maupun dengan indikator kerja. Sedangkan data non tes (hasil observasi dan wawancara) yaitu aktivitas belajar dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil analisis data kemudian dievaluasi/refleksi digunakan sebagai pedoman perlu atau tidaknya pembelajaran remediasi akhir siklus I dan perbaikan instrumen untuk perencanaan siklus II. Hasil analisis tabel tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran selama penelitian siklus I, digunakan untuk

perbaikan teknik peneliti dalam pembelajaran siklus II.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

SIKLUS I

Sebanyak dua puluh soal kognitif hasil pembelajaran siklus I, dari pertemuan 1 dan 2, yang diujikan terhadap subyek sebanyak 31 siswa, diperoleh hasil analisis secara rinci terlampir pada Tabel 3. Adapun untuk melihat hasil analisis dalam bentuk histogram, tertera pada Gambar 1.

Tabel 3: Data statistik nilai kognitif, Reaksi redoks siklus I

Analisis Data Siklus I	Nilai
Mean	61,94
Median	65
Modus	65
Standar Deviasi	17,1
Jangkauan	80
Minimal	10
Maksimal	90



Gambar 1: Histogram nilai kognitif, Reaksi redoks siklus I

Analisis nilai kognitif diperoleh nilai rata-rata 61,94. Jika dilihat KKM (kriteria Ketuntasan Minimal =75) dapat disimpulkan belum tercapainya ketuntasan secara klasikal siswa kelas X9. Namun apabila dibandingkan dengan kondisi awal yaitu Tabel.1. nilai mean/rata-rata hasil ulangan mid semester 1 atau 2, serta UAS semester 1, terjadi peningkatan nilai yang signifikan. Angka yang lebih tinggi juga, jika dibanding prestasi Ulangan harian reaksi redoks beberapa kelas X, tahun ajaran 2012/2013. Hasil siklus I merupakan

awal yang baik untuk mengoptimalkan hasil berikutnya.

Sebanyak 6 siswa (19,56%) telah memperoleh nilai sama/lebih besar dari batas KKM. Kemampuan siswa menjawab benar dari masing-masing soal kognitif, lebih banyak dibanding siswa yang memberikan jawaban salah (sebanyak 16 soal). Dengan melihat nilai rata-rata kelas yaitu 61,94 terdapat 19 siswa memperoleh nilai lebih besar dari nilai rata-rata kelas tersebut. Dapat disimpulkan bahwa siklus I, 61% siswa kelas X9 mampu memberikan kontribusi yang cukup bagus, untuk konsep redoks. Namun mengacu pada KKM 75, materi reaksi redoks belum terpenuhi target ketuntasan klasikal. Modus (nilai sering muncul) diperoleh sebanyak 18 siswa pada Rentang nilai 58-72 yaitu pada kelas ke-4. (Gambar 1).

Hasil tes kognitif nilai terendah adalah: 10, atas nama L. Siswa ini berdasarkan observasi awal angket gaya belajar tergolong kinestetik. Sedangkan sebanyak 30 siswa tergolong visual. Tipe Visual, penglihatan lebih dominan untuk menerima pelajaran. Sedangkan tipe Kinestetik, gerakan anggota tubuh lebih dominan dalam menerima pelajaran. Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran, juga masukan beberapa guru, siswa L cenderung menyendiri, berbicara sangat pelan, sulit bergaul dengan temannya. Dilihat dari kemampuan tes bakat, siswa L tersebut tergolong berkemampuan rendah (EQ, IQ, SQ, kemampuan verbal, kemampuan non verbal, tata hitung dan bilangan, dsb). Sebetulnya L tidak tepat diberikan pembelajaran melalui media *Fun Thinkers*, namun karena lebih dominan visual maka, L harus menyesuaikan pembelajaran dalam PTK ini, dan diberikan bimbingan lebih dibanding siswa lain.

TGT adalah menuntut siswa untuk bekerja bersama tim, berdasarkan pengamatan, siswa L kurang mampu melibatkan dirinya dalam tim, aktivitas belajar rendah. Teman dalam timnya juga tidak melibatkan L dalam kerja kelompok. Sehingga minimnya L mendapatkan informasi, mengolah informasi dan memanggil informasi dalam memori otaknya ketika mengerjakan tes kognitif, menjadikan kurang suksesnya dalam belajar. Menurut Nana Sudjana, prestasi

belajar rendah karena kurangnya kemampuan yang dimiliki siswa dalam menerima pengalaman belajarnya.

Dengan rendahnya nilai L pada siklus I, merupakan bahan refleksi untuk siklus II, hasil musyawarah peneliti dan kolaborator, memandang perlunya dukungan dan bantuan yang spesifik terhadap L, serta 11 siswa yang lain yang tergolong kelompok bawah berdasar analisis prestasi kognitif siklus I.

Pembelajaran TGT media *Fun Thinkers* merupakan model pembelajaran yang baru dalam pelajaran kimia untuk kelas X9. Siklus I, merupakan pengalaman yang baru bagi siswa, sehingga merupakan taraf awal untuk penyesuaian diri. Berdasarkan pengamatan sebagian siswa masih tampak kebingungan, menggunakan media *Fun Thinkers* yang berada di meja tim, dipandangi, dibolak-balik, meskipun sudah dijelaskan, namun belum ada upaya menyelesaikan, mencari jawaban sesuai dengan petunjuk LKS, karena minimnya informasi yang ada dalam memori otaknya tentang rumus senyawa.

Membangkitkan keinginan dan minat siswa bukan hal yang mudah. Belajar tim merupakan fase TGT untuk mengkonstruksi pengetahuan, sangatlah penting terjadi integrasi dengan teman dalam tim untuk mengembangkan ilmu yang ada dalam otaknya. Berdasarkan Teori Piaget pengetahuan fisik (*physic knowledge*) dikonstruksi melalui tindakan terhadap obyek yaitu materi redoks yang disajikan dalam media *Fun Thinkers*, yaitu berupa kartu tentang berbagai reaksi reduksi dan oksidasi. Sedangkan pengetahuan logiko-matematik (*logico-mathematical knowledge*) secara individu berpikir operatif, mencermati Lembar Kerja Siswa (LKS), menganalisis, menghubungkan konsep yang telah dimiliki serta menggolongkan kartu-kartu dalam reaksi oksidasi reduksi. Pengetahuan sosial (*social knowledge*), dibentuk dengan membangun kerjasama dalam tim, menyatukan pendapat dan menyusun sebuah kesimpulan, yang dituangkan dalam pengerjaan LKS.

Menurut Piaget pula, pentingnya kegiatan secara aktif siswa dalam proses belajar misalnya: mengolah bahan, mengerjakan soal, merumuskan dengan kata-kata sendiri, akan membantu

mengembangkan pengetahuan yang diperolehnya. Integrasi dengan teman sangat penting dalam prose belajar. Oleh karena itu, keberhasilan kelompok dalam turnamen atau perlombaan nanti akan sangat tergantung pada penguasaan materi oleh setiap anggota kelompok yang bersangkutan.

Berdasarkan hasil wawancara tertulis, 30 siswa menyatakan setuju/sangat setuju dengan pembelajaran TGT media *Fun Thinkers* dan 31 siswa berpendapat model tersebut merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini terbukti pada saat pembelajaran tidak ada siswa yang mengantuk. Sebanyak 28 siswa menyatakan setuju pembelajaran ini memudahkan menghafal materi serta memberi kesempatan berinisiatif, meningkatkan motivasi, aktivitas, afektif, minat.

Pada fase permainan/game, masih tampak beberapa siswa diam, sementara teman dalam kelompoknya mencermati kartu dan LKS. Setelah peneliti dan kolaborator mengingatkan prinsip kerja TGT, siswa membangun kerja tim dan ikut bergabung dalam timnya. Namun sudah menunjukkan peningkatan aktivitas belajar dibanding sebelum penerapan TGT media *Fun Thinkers*. Dengan demikian, melalui alat/media siswa akan memperoleh pengalaman lebih luas dan lebih kaya. Dalam permainan kuis, sebagian siswa sudah menunjukkan kemampuan aktivitas yaitu *oral activities* (mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dan berdebat).

Sesuai pendapat Bruce Joyce, melalui model pembelajaran *TGT* media *Fun Thinkers* melatih siswa mengembangkan kapasitas meningkatkan pengetahuan dan bekerjasama dengan orang lain untuk menciptakan hubungan sosial dan intelektual yang produktif, dalam ranah akademik sosial dan personal secara bersamaan. *TGT* media *Fun Thinkers* membantu para siswa dalam meningkatkan kekuatannya sebagai pembelajar (*to help student increase their power as learners*) dan untuk mencapai ruang lingkup tujuan-tujuan kurikulum (membaca, menghitung, memahami sistem matematika, memahami sains).

SIKLUS II

Setelah melalui tahap refleksi, peneliti dan kolaborator mengadakan pembelajaran remidi akhir siklus I. Berdasarkan refleksi hasil penilaian dan analisis siklus I, peneliti mengadakan pembenahan berbagai aspek yang akan dilaksanakan pada siklus II dalam hal: perencanaan, persiapan, dan instrumen yang digunakan terkait bahan pembelajaran, terutama kartu *Fun Thinkers*. Sehingga hal-hal yang belum tercapai selama pembelajaran, serta belum terpenuhinya ketuntasan pada indikator penentuan bilangan oksidasi unsur dalam gugus ion, atau senyawa pada siklus I, akan diperbaiki pada siklus II.

Diharapkan media ini mampu menyampaikan pesan materi kimia yang sulit dan bersifat abstrak, menjadi materi yang bersahabat dengan siswa serta mampu membantu pemahaman tentang reaksi redoks, autoredox dan komproporsionasi. Siswa lebih mampu menerapkan /menghubungkan informasi yang diperoleh sebelumnya (siklus I) tentang penentuan bilangan oksidasi dengan materi yang diberikan sekarang (siklus II). Sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Untuk mengoptimalkan kerjasama tim dan kesuksesan TGT, keanggotaan kelompok siklus II berbeda dari keanggotaan siklus I. Pembentukan kelompok berdasarkan ranking nilai kognitif siklus I. Hasil nilai kognitif siklus I, dikelompokkan menjadi 3, yaitu kelompok: atas, sedang dan bawah. Jumlah anggota masing-masing kelompok berjumlah 6 siswa, masing-masing 2 siswa dari kelompok atas, sedang, bawah. Sehingga keanggotaan tim siklus II heterogen, dari segi prestasi kognitif.

Diharapkan siswa akan saling membantu sehingga aktivitas pembelajaran dalam kelas lebih meningkat, melalui komunikasi langsung, dalam kegiatan kelompok belajar. Meningkatnya aktivitas belajar yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru, bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dan terbukti meningkatkan prestasi kognitif siklus II.

Berdasarkan hasil analisis prestasi belajar kognitif, nilai rata-rata (mean) Siklus II mengalami peningkatan dibanding Siklus I. Kenaikan nilai rata-rata kognitif sebesar 5,165 serta kenaikan dalam berbagai aspek, tertera pada Tabel 4 dan Gambar 2.

Tabel 4. Data nilai kognitif, siklus II

Analisis Data Siklus II	Nilai
Mean	67,1
Median	70,0
Modus	30
Standar Deviasi	23
Jangkauan	65
Minimal	30
Maksimal	95



Gambar 2: Histogram nilai kognitif, Reaksi redoks siklus II

Rentang nilai terendah (30-40) terdapat 7 siswa, rentang nilai tertinggi (85-95) 11 siswa, rentang tersebut adalah sebagai kelas modus (nilai sering muncul). Dilihat nilai KKM=75, terdapat 15 siswa (48,4%) telah memenuhi nilai batas ketuntasan. Meskipun belum terpenuhi ketuntasan secara klasikal, namun pengaruh TGT media *Fun Thinkers* sudah tampak sekali. Siswa yang keseharian kurang berminat dalam belajar, sudah terlihat aktif, memainkan kartu serta mencari penyelesaian LKS, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat dalam belajar tim.

Sejalan dengan pendapat Slavin dalam penelitiannya yang berjudul "*Cooperative Learning in the Social Studies: Balancing the Social and the Studies*", sebagai berikut: selama lima bulan setelah pembelajaran, siswa pada kelas TGT menunjukkan peningkatan yang sangat baik dalam beberapa hal, antara lain: interaksi

positif antar teman dan guru, kemampuan mengerjakan tugas, perilaku yang lebih baik, dan kehadiran yang lebih baik daripada kelas yang lain.

Berdasarkan Gambar histogram (Gambar 1 dan gambar 2) untuk siklus II frekuensi tertinggi pada kelas ke-6, yaitu rentang nilai 85-95, sedangkan pada siklus I frekuensi tertinggi terdapat kelas ke: 4 (rentang nilai 58-72), terjadi pergeseran 2 kelas untuk siklus II, dibandingkan siklus I. Tidak hanya prestasi kognitif saja, namun peningkatan pada aktivitas belajar. Dari pengamatan aktivitas belajar lebih dominan muncul dibanding siklus I. Pada siklus II tampak aktivitas siswa antara lain: meningkatnya minat, motivasi, *oral activities* (mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dan berdebat).

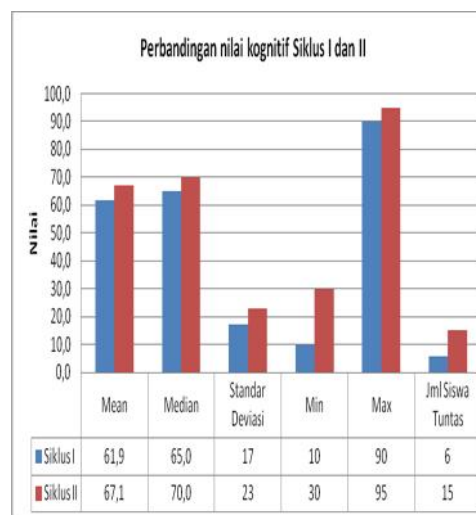
Peneliti dan kolaborator berkeliling antar tim, berfungsi sebagai fasilitator, pengamat, penilai, dan selalu mengingatkan peran siswa dalam kelompok. Dengan menciptakan lingkungan yang positif, aman, mendukung, santai dan mengembirakan, hasil observasi menunjukkan sebagian besar siswa mampu menciptakan jalinan kerjasama yang baik antar siswa, siswa dengan guru, sehingga siswa melaksanakan diskusi tidak canggung, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.

Huana, Syiang Linn (2009), dalam penelitian yang berjudul *The Interplay of the Classroom Learning Environment and Inquiry-based Activities*, menyatakan: bahwa interaksi yang dibangun antara siswa dan guru saja tidak cukup, diperlukan suatu aktivitas seperti mengamati, melakukan hipotesis, dan menyimpulkan secara berkelompok untuk merangsang siswa berfikir lebih tinggi yang dilihat dari pertanyaan yang diajukan. Aktivitas berpengaruh terhadap kesuksesan pembelajaran.

Melalui pembelajaran model TGT media *Fun Thinkers* mampu membangkitkan dan meningkatkan minat belajar. Menyisipkan kegiatan belajar dengan permainan, untuk pembagian tugas dalam diskusi, untuk menyeimbangkan otak siswa. Debbi de Porter (2002) menjelaskan, menyeimbangkan belahan otak kanan dan kiri, dengan menciptakan suasana santai menghargai teman dalam pengalaman

belajar, memberikan umpan balik positif dalam belajar, mampu membangkitkan emosi positif, sehingga otak lebih efektif. Emosi positif mendorong kekuatan otak, yang mengarah pada keberhasilan, dan kehormatan yang lebih tinggi.

Perbandingan hasil prestasi kognitif siklus I dan siklus II (Gambar. 3), tampak hasil perhitungan statistik siklus II lebih unggul siswa nilai siklus I.



Gambar 3. Histogram prestasi kognitif gabungan Siklus I dan Siklus II

Terjadi peningkatan yang relatif tinggi, terhadap nilai minimal tes kognitif siklus II (min=30) dibanding siklus I (min=10). Menurut Bruner dalam Syaiful Sagala, proses belajar adalah proses penerimaan informasi, untuk diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Informasi awal yang dimiliki siswa sebelum penelitian masih terbatas, karena banyak siswa yang terlihat ragu dan pasif dalam mengikuti pembelajaran. Selama siklus I, pertemuan 1 dan 2, siswa memperoleh pengalaman, dan akan semakin banyak informasi yang diterima yaitu pada siklus II, yaitu pertemuan 2, dan 3. Sehingga hasil perolehan keluaran (prestasi kognitif) siklus II lebih bagus dari siklus I.

Dalam pemrosesan informasi terjadi adanya interaksi antara kondisi-kondisi internal dan kondisi-kondisi eksternal individu. Kondisi internal yaitu keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif

yang terjadi dalam individu. Sedangkan kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan (TGT dan media *Fun Thinkers*) yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar siswa ditentukan dari interaksi kondisi internal berupa aktivitas belajar dengan kondisi eksternal siswa yaitu stimulus dari lingkungan sehingga diperoleh informasi verbal, keterampilan intelektual, motorik, dan sikap.

Tahapan proses pembelajaran menurut Gagne dalam Ratna Wilis (1989). meliputi fase motivasi, pengenalan, perolehan, retensi, pemanggilan, generalisasi, penampilan, dan umpan balik. Dalam pembelajaran konsep redoks, memunculkan aktivitas belajar para siswa dapat dilakukan dengan membangkitkan perhatian mereka dalam pelajaran melalui kartu. Aktivitas merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar.

Fase pengenalan adalah fase yang memperhatikan aspek-aspek yang relevan dengan materi reaksi redoks. Fase perolehan yang dimaksud adalah apabila siswa memperhatikan informasi yang relevan, maka siswa telah siap untuk menerima pelajaran. Informasi mengenai reaksi redoks yang didapat siswa tidak langsung disimpan dalam memori. Siswa membentuk asosiasi-asosiasi antara informasi baru (dari siklus II dengan informasi lama (siklus I). Setelah siswa memperoleh dan menguasai konsep reaksi redoks dari siklus I, maka siswa dapat menerapkan konsep tersebut untuk meningkatkan pengetahuan dalam memecahkan game siklus II.

Dalam fase retensi terjadi proses pemindahan informasi dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang agar informasi yang sudah diperoleh tidak hilang. Ini dapat terjadi melalui pengulangan kembali (*rehearsal*), praktik dan elaborasi. Informasi materi konsep redoks yang sudah diperoleh siswa dimasukkan kedalam memori jangka pendek kemudian setelah siswa mengalami proses aktivasi kognisi secara berulang-ulang melalui eksperimen, latihan soal, dan diskusi untuk memecahkan masalah maka materi redoks tidak lagi ada pada memori jangka pendek tetapi telah dipindahkan ke

dalam memori jangka panjang berupa konsep-konsep yang teratur dengan baik. Konsep-konsep yang telah melekat pada memori jangka panjang siap dipanggil (*recall*).

Fase generalisasi yang dimaksud adalah setelah siswa belajar reaksi redoks, siswa dapat memecahkan masalah nyata, siswa dapat menjelaskan mengapa perkaratan logam dapat terjadi.

Fase penampilan dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan setelah siswa belajar reaksi redoks, yaitu siswa mampu menyelesaikan kuis dalam permainan. Siswa mampu menampilkan kembali konsep reaksi redoks yang dibuktikan melalui penerapan dalam bentuk soal-soal reaksi redoks. Sebanyak 58% siswa berhasil meningkatkan prestasi kognitif dari siklus I ke siklus II artinya 58% sudah mampu mengalami dan menunjukkan keberhasilan pembelajaran menurut Gagne meliputi fase motivasi, pengenalan, perolehan, retensi, pemanggilan, generalisasi, penampilan, sedangkan 42% masih perlu remediasi dari berbagai aspek.

Setelah siswa menyelesaikan fase turnamen, siswa akan melaksanakan fase akhir dalam TGT yaitu: penghargaan tim/*team recognition*. Pengakuan atau penghargaan atas prestasi kelompok berupa pemberian peringkat kepada tim sesuai dengan skor yang diperoleh. siswa harus memperoleh umpan balik tentang penampilan mereka, yang menunjukkan apakah mereka telah atau belum mengerti tentang apa yang dipelajari. Fase umpan balik memberikan *reinforcement* (penguatan) pada siswa agar siswa bekerja lebih baik lagi.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Model dan media pembelajaran merupakan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, kegiatan siswa lebih terarah, terstruktur dengan panduan guru yang lebih intensif dalam kegiatan tim turnamen, permainan game, kuis melalui fasilitator guru dalam melakukan kegiatan memecahkan permasalahan reaksi redoks.

Berdasarkan hasil Penelitian PTK dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran melalui Model *Teams Games Tournaments* (TGT)

Media *Fun Thinkers* : 1). merupakan salah satu pembelajaran inovatif mampu meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa, 2). memudahkan penyampaian konsep redoks dan menyenangkan bagi sebagian besar siswa kelas X9, sehingga mampu menumbuhkan semangat belajar, 3). pembelajaran yang mampu menjalin kerjasama tim yang baik, serta menumbuhkan tanggung jawab pribadi 4). pembelajaran yang cocok diterapkan siswa yang berkarakteristik gaya belajar tipe visual.

Berdasarkan kesimpulan dari Penelitian Tindakan Kelas maka penulis mengajukan saran sebagai berikut: Bagi Pendidik (Guru): a). persiapan LKS dengan petunjuk kerja yang jelas, b). persiapan soal kuis yang siap dikerjakan siswa, disesuaikan waktu yang tersedia, c). kartu *Fun Thinkers* harus betul-betul mampu menyampaikan materi pembelajaran, d). pembentukan kelompok dilakukan oleh guru agar diperoleh anggota kelompok yang heterogen, e). menyiapkan alat penilaian yang akurat, f). bimbingan guru agar semua anggota tim terlibat dalam TGT.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Kemendiknas. 2003. Undang-Undang Standar Pendidikan Nasional, Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum Depdiknas.
- [2]. Yamin. M. 2009. *Manajemen Mutu Kurikulum Pendidikan Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- [3]. Permendiknas. 2007. Standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah Jakarta: direktorat pendidikan menengah umum depdiknas.
- [4]. Permendikbud. 2013. Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah, Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum Depdiknas.
- [5]. Joyce, B. 2009. *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [6]. Wena, M. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [7]. Sagala, S. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- [8]. Dahar, R. W. dan Liliasari 1989. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga
- [9]. Robert E, S. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- [10]. _____ 2005. *Cooperative Learning in the Social Studies: Balancing the Social and the Studies*. Johns Hopkins University.
- [11]. Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- [12]. Suparno, S. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius
- [13]. _____ 2006. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.

Bagi Peserta Didik: a). setiap peserta didik harus mampu menumbuhkan dan mengembangkan aktivitas yang baik, karena aktivitas dapat meningkatkan prestasi belajar, b). melalui kerjasama yang baik dan peran siswa yang tinggi dalam kelompok, akan memotivasi dan membantu anggota lain dalam kelompoknya, sehingga akan meningkatkan prestasi belajar.

Bagi Peneliti lain: a). perlu dilakukan penelitian model TGT melalui Media *Fun Thinkers*, diterapkan pada pokok bahasan, pelajaran, kelas yang berbeda, serta sekolah atau madrasah lainnya, b). perlu dilakukan penelitian menggunakan berbagai model pembelajaran dan media yang bervariasi, yang dimungkinkan akan mempengaruhi prestasi belajar siswa, c). perlu dilakukan penelitian penggunaan metode pembelajaran yang lain sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran kimia yang akan dipelajari.

- [14]. Sudjana, N. & Rivai, A. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- [15]. **Sardiman**, A. S. 1996. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- [16]. Sardiman, A. S. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [17]. Hamalik, O. 2002. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara.
- [18]. Oumar Hamalik (2011)
- [19]. Winkel, WS. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.
- [20]. Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- [21]. Arif Sardiman (2008)
- [22]. Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [23]. Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [24]. Porter, B. D. & Hernachi, M. (2002). *Quantum Learning* (Abdurrahman, A.). Bandung: Kaifa.
- [25]. Huana, Syiang Linn, et al. 2009. The Interplay of the Classroom Learning Environment and Inquiry-based Activities. Nasional Hualien University of education. *International Journal of Science Education*.