



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) DISERTAI VIDEO COMPACT DISK (VCD) DAN TEKA TEKI SILANG (TTS) UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR KIMIA PADA MATERI KONSEP MATERI DAN PERUBAHANNYA KELAS X SMK MUHAMMADIYAH 2 SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2013/2014

Agustin Kumala Dewi¹, Sri Mulyani^{2*}, dan Bakti Mulyani³

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia, FKIP, UNS Surakarta

² Dosen Program Studi Pendidikan Kimia, FKIP, UNS Surakarta

*Keperluan Korespondensi, telp: 081548603734 , email: srimulyaniuns@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada materi Konsep Materi dan Perubahannya dengan menerapkan model pembelajaran TGT disertai VCD dan TTS. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus, dengan tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas X TKR 2 SMK Muhammadiyah 2 Sragen tahun pelajaran 2013/2014. Data diperoleh melalui wawancara, dokumentasi, observasi, tes dan angket. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil dari penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa: Penerapan model pembelajaran TGT disertai VCD dan TTS dapat meningkatkan minat siswa kelas X TKR 2 SMK Muhammadiyah 2 Sragen pada materi konsep materi dan perubahannya. Hal ini dapat dilihat dari minat siswa pada siklus I dan siklus II. Persentase minat belajar siswa pada siklus I 68,78% dan 75,05% pada siklus II. Penerapan model pembelajaran TGT disertai VCD dan TTS dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi konsep materi dan perubahannya. Dalam penelitian ini, prestasi belajar yang dimaksud adalah ketuntasan belajar dan prestasi afektif siswa. Pada siklus I persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 34,38% dan pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa meningkat 90,62%. Pada aspek afektif, siswa yang mempunyai kategori tinggi sebesar 73,17% pada siklus I dan 78,33% pada siklus II.

Kata kunci: *Teams Games Tournaments, Video Compact Disk, Teka Teki Silang, Minat, Prestasi Belajar*

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia termasuk faktor utama penentu kemajuan suatu negara. Termasuk Indonesia yang merupakan Negara Berkembang yang membutuhkan SDM yang mampu bersaing di era globalisasi ini. Upaya untuk meningkatkan SDM dengan meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya dengan penerapan kurikulum KTSP. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), guru diberi wewenang untuk mengembangkan indikator pembelajarannya sendiri. Pengembangan KTSP mengacu pada Standar Isi dan Standar Kompetensi

Lulusan (SKL) dan berpedoman pada panduan penyusunan kurikulum yang disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Dalam KTSP guru berperan sebagai fasilitator dan mediator yang membantu agar proses belajar siswa berjalan dengan baik. KTSP menekankan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), siswa dituntut untuk aktif selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak lagi terpusat pada guru [1].

Mata pelajaran kimia di SMK Muhammadiyah 2 Sragen masuk ke dalam pelajaran adaptif. Proses

pembelajarannya masih dilakukan dengan metode konvensional yang berpusat pada guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Sragen kelas X, diperoleh informasi ternyata masih banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami pelajaran kimia. Berdasarkan data dari nilai kelas X tahun 2012/2013 persentase ketuntasan materi konsep materi dan perubahannya tergolong rendah yaitu dari data sebelas kelas persentase rata-rata ketuntasannya 46,26% dengan nilai KKM 70.

Setelah melaksanakan observasi permasalahan yang lebih mendalam serta didukung rekomendasi guru mata pelajaran, akhirnya peneliti memilih kelas X TKR -2 sebagai kelas penelitian. Adapun alasan-alasan yang mendasari dipilihnya kelas X TKR-2 diantaranya karena kelas tersebut memiliki nilai rata-rata kelas yang rendah dibandingkan kelas lainnya yakni sebesar 31,25%. Siswa kurang fokus dalam mengikuti pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pratinjauan minat belajar siswa rendah, sebagian besar siswa lebih sering ramai sendiri dan mengobrol dengan teman sebangku hal ini ditunjukkan dengan .

Berbagai permasalahan di atas merupakan masalah yang mendesak untuk dipecahkan. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan di atas adalah dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri[2].

Salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi dan minat belajar siswa SMK Muhammadiyah 2 Sragen adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan kelompok

dengan kompetensi kelompok. Ada 5 komponen utama metode pembelajaran dalam TGT, yaitu presentasi kelas, kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok [3].

Penelitian Van Wyk pada tahun 2011 menyatakan bahwa metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa [4].

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran TGT yaitu *Video Compact Disk* (VCD) dan Teka Teki Silang (TTS). Penelitian septi pada tahun 2012 menyatakan bahwa metode TGT bermedia TTS lebih baik dari pada metode TGT bermedia *index card match* [5].

Dalam proses belajar mengajar dengan metode TGT ini diharapkan terdapat kompetisi antar kelompok, siswa dapat saling berinteraksi sosial, bekerja sama dan termotivasi untuk menjadi kelompok terbaik. Dengan dilengkapi VCD dan TTS dalam penyampaian materi diharapkan dapat menarik minat belajar siswa sehingga prestasi siswa dapat meningkat.

Dari uraian di atas, maka dilakukan penelitian untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar kimia pada SMK Muhammadiyah 2 dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) disertai *Video Compact Disk* (VCD) dan Teka Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Kimia Materi Konsep Materi dan Perubahannya kelas X SMK Muhammadiyah 2 Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan observasi, dan refleksi [6]. Rancangan solusi yang dimaksud adalah tindakan berupa penerapan model pembelajaran TGT disertai VCD dan TTS.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X TKR 2 SMK Muhammadiyah 2 Sragen tahun pelajaran 2013/2014.

Obyek dalam penelitian ini adalah kualitas proses dan hasil belajar siswa. Kualitas proses yang dimaksud yaitu minat belajar siswa sedangkan kualitas hasil yaitu prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data tentang keadaan siswa dilihat dari aspek kualitatif berupa data hasil observasi dan wawancara yang menggambarkan proses pembelajaran di kelas. Aspek kuantitatif yang dimaksud adalah berupa data aspek minat belajar siswa siswa melalui angket dan observasi. Penilaian prestasi belajar siswa pada materi konsep materi dan perubahannya yang meliputi aspek kognitif, afektif [7].

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Analisis data dalam penelitian ini dilanjutkan melalui tiga tahap yaitu reduksi data (pengelolaan data), penyajian data (mengorganisaikan data kedalam suatu bentuk tertentu sehingga terlihat bentuk datanya secara lebih utuh), dan triangulasi atau pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu sebagai pembanding data [8].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah minat dan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar yaitu aspek kognitif dan afektif. Dalam penelitian ini digunakan tes kognitif, angket afektif, dan angket minat yang diberikan setiap akhir siklus.

SIKLUS I

Perencanaan Tindakan

Peneliti dan guru bersama-sama mengkaji silabus lalu berdasarkan silabus peneliti membuat rencana pembelajaran. Pembelajaran didesain dengan menggunakan metode kooperatif *Teams Games Tournamnets* (TGT) dilengkapi Teka-teki silang dan VCD. Instrumen yang digunakan sebagai alat evaluasi adalah soal tes aspek kognitif, aspek afektif dan angket minat yang telah diujicobakan untuk

mengetahui kelayakannya sebagai alat evaluasi.

Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan oleh peneliti seperti yang tercantum di RPP. Kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan oleh peneliti seperti tercantum pada RPP, kemudian diterapkan di kelas X TKR 2 SMK Muhammadiyah 2 Sragen tahun pelajaran 2013/2014.

Hasil Pengamatan

Ketercapaian masing-masing aspek di siklus I disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Target Keberhasilan Siklus I Materi Pokok Konsep Materi dan Perubahannya Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014

Aspek	(%)	
	Target	Capaian
Kognitif	60	34,38
Afektif	60	73,17
Minat	60	68,78

Dari Tabel 1 menunjukkan prestasi belajar siswa kognitif belum memenuhi target sedangkan minat dan afektif belajar siswa memenuhi target. Capaian kognitif siswa sebesar 34,38% tersebut belum memenuhi target yang diharapkan yaitu sebesar 60% siswa mencapai ketuntasan dengan KKM sebesar 70.

Refleksi Tindakan

Dari hasil target ketercapaian pada siklus I di atas dapat diketahui bahwa prestasi belajar kognitif siswa belum mencapai target. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Selain mengupayakan peningkatan hasil belajar kognitif siswa, tindakan pada siklus II ini bertujuan untuk mempertahankan dan meningkatkan ketercapaian target yang telah dicapai pada siklus I.

SIKLUS II

Perencanaan Tindakan

Berdasarkan hasil refleksi siklus I maka dilakukan perencanaan untuk

pelaksanaan tindakan pada siklus II. Materi yang diberikan difokuskan pada indikator yang belum tuntas pada siklus I. Tindakan pada siklus II lebih difokuskan untuk penyempurnaan dan perbaikan terhadap kendala-kendala yang terdapat pada siklus I.

Pelaksanaan Tindakan

Seperti pembelajaran pada siklus I, guru menerapkan metode pembelajaran TGT dilengkapi VCD dan TTS dalam proses pembelajaran.

Hasil Pengamatan

Tabel 2. Target Keberhasilan Siklus II Materi Pokok Konsep Materi dan Perubahannya Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014

Aspek	Target (%)	
	Target	Capaian
Kognitif	70	90,62
Afektif	70	78,33
Minat	70	75,05

Dari Tabel 2 dapat diketahui bahwa aspek kognitif yang sebelumnya tidak memenuhi target pada siklus I telah mencapai target yang ditetapkan yakni sebesar 90,62% pada siklus II. Aspek afektif dan minat siswa pada siklus II ini mengalami peningkatan dari siklus satu yang sudah memenuhi target yang ditetapkan.

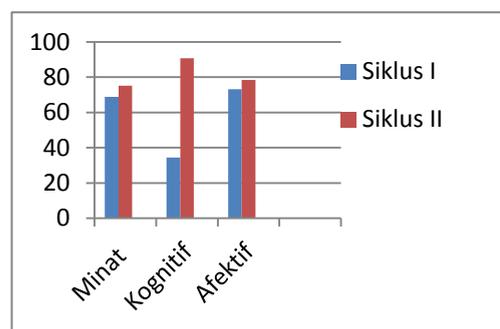
Dalam penelitian ini target untuk minat siswa pada siklus I sebesar 60% dan siklus II yaitu sebesar 70%. Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat bahwa persentase minat belajar siswa meningkat, pada siklus I 68,78% dan pada Siklus II mengalami peningkatan menjadi 75,05%. Begitu juga dengan aspek afektif siswa meningkat, pada siklus I 73,17% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 78,33%.

Refleksi Tindakan

Dari hasil target ketercapaian pada siklus II diketahui bahwa aspek minat belajar siswa dalam proses pembelajaran dan prestasi belajar kognitif siswa yang disajikan mencapai target yang telah ditentukan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada materi konsep materi dan perubahannya dengan menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dilengkapi VCD dan TTS telah berhasil.

Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT disertai VCD dan TTS, terjadi peningkatan hasil dari siklus I menjadi siklus II. Hasil tindakan siklus I dan siklus II disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Histogram Capaian Aktivitas Belajar, Kognitif dan Afektif Siklus I dan Siklus II

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan *Teams Games Tournaments* (TGT) dilengkapi VCD dan TTS dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar pada materi pokok Konsep Materi dan Perubahannya siswa kelas X TKR 2 SMK Muhammadiyah 2 Sragen tahun ajaran 2013/2014.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan beberapa saran yaitu guru yang akan menyampaikan materi konsep materi dan perubahannya dapat menerapkan *Teams Games Tournaments* (TGT) dilengkapi VCD dan TTS, sehingga dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Untuk menunjang keberhasilan pembelajaran maka guru perlu untuk menguasai games dan Media yang digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat selesai dengan baik karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada kepala SMK Muhammadiyah 2 Sragen atas izin yang diberikan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian serta kepada ibu Sri Hartati selaku guru kimia yang telah membantu penulis dalam proses penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] BSNP. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta :BSNP.
- [2] Arikunto, S. (2011). *Penelitian Tindakan* Cetakaan Keempat. Yogyakarta: Aditya Media.
- [3] Slavin, R.E. (2010). *Cooperative Learning*. Terjemahan Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- [4] Van Wyk, M.M . (2011). *The Effect Of Teams-Games-Tournament On Acheivment, Retension, And Attitudes Of Economic Education Student, J Soc Sci*, 26(3), 183-193.
- [5] Septi. (2012). Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan Media *Index Card Match* dan Teka-Teki Silang di Tinjau dari Kemampuan Memori Siswa Pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur Kelas X Semester I SMA Negeri 2 Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012. Skripsi. Surakarta: UNS.
- [6] Tim PGSM. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- [7] Sutopo, H. B. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- [8] Moleong, L. J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya