

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SOSIOLOGI

Abstrak. Yulia Ayu Astuti. K8409074. **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SOSIOLOGI SISWA KELAS XI-IPS III SMA NEGERI 3 BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2012/2013.** Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi pada siswa kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus tindakan yang membahas mengenai pokok bahasan Masyarakat Multikultural. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)* meningkatkan prestasi belajar sosiologi siswa kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada tiap siklus, yaitu pada siklus I hasil belajar siswa naik sebesar 33,58 % dari 34,49 % mencapai 68,07 % dan untuk siklus II sebesar 86,20 %. Peningkatan yang terjadi dari siklus I menuju siklus II sebesar 18,13 %. Peningkatan hasil belajar dari prasiklus sampai siklus II terbukti secara signifikan sebesar $t_{hit} = 2,29$ dengan derajat signifikan $\alpha = 0,05$ ($t_t = 2,045$).

Kata kunci : pembelajaran kooperatif, *Teams Games Turnament (TGT)*, prestasi belajar

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kepribadian manusia. Sebagai suatu proses pendidikan tidak hanya berlangsung pada satu saat saja akan tetapi berlangsung secara berkelanjutan tanpa dibatasi adanya usia yang biasanya disebut dengan istilah pendidikan seumur hidup (long life education). Pendidikan menjadi suatu yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu bersaing dengan sesamanya. Pembelajaran saat ini seharusnya berpusat terhadap siswa (student center) bukan berpusat terhadap guru (teacher center). Guru lebih banyak memberikan materi pelajaran melalui metode ceramah, sedangkan siswa hanya pasif dan mendengarkan, sehingga pembelajaran

terkesan membosankan dan membuat siswa tidak berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Kurang bervariasinya guru dalam menggunakan metode dan media pembelajaran membuat siswa tidak memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Berdasarkan nilai ulangan harian siswa kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali yang diperoleh dari guru sosiologi menunjukkan dari 29 siswa hanya 10 siswa yang mendapatkan nilai diatas batas ketuntasan minimal. Untuk mengatasi hal ini salah satu cara penerapan model pembelajaran yang dapat digunakan adalah pembelajaran kooperatif yang merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda, dimana setiap siswa harus saling bekerja sama untuk memahami materi pelajaran. Dalam hal ini salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif guru di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Teams Games Tournament (TGT) adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Sehingga siswa dapat saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dihadapi. Dalam penelitian ini hal yang menjadi rumusan masalah adalah Apakah metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI-IPS III SMA Negeri 3 Boyolali tahun pelajaran 2012/2013? Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Mengetahui metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali tahun pelajaran 2012/2013.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Boyolali. Bentuk penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013 yang terdiri dari 29 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus tindakan yang membahas

mengenai pokok bahasan Masyarakat Multikultural. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi atau arsip. Analisis data menggunakan analisis statistik menggunakan uji t test dan menghitung prosentase dari keseluruhan aspek yang diamati. Data yang diperoleh dari tes dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan prosentase hasil ketuntasan siswa kelas XI IPS III setiap siklus.

C. REVIEW LITERATUR

Menurut Slavin (1985) dalam (Isjoni, 2009:15), “Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen”. Sanjaya (Rusman, 2012:203), “*Cooperative learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan secara berkelompok”. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif menurut Lungdren (Isjoni, 2009:16-17) sebagai berikut :

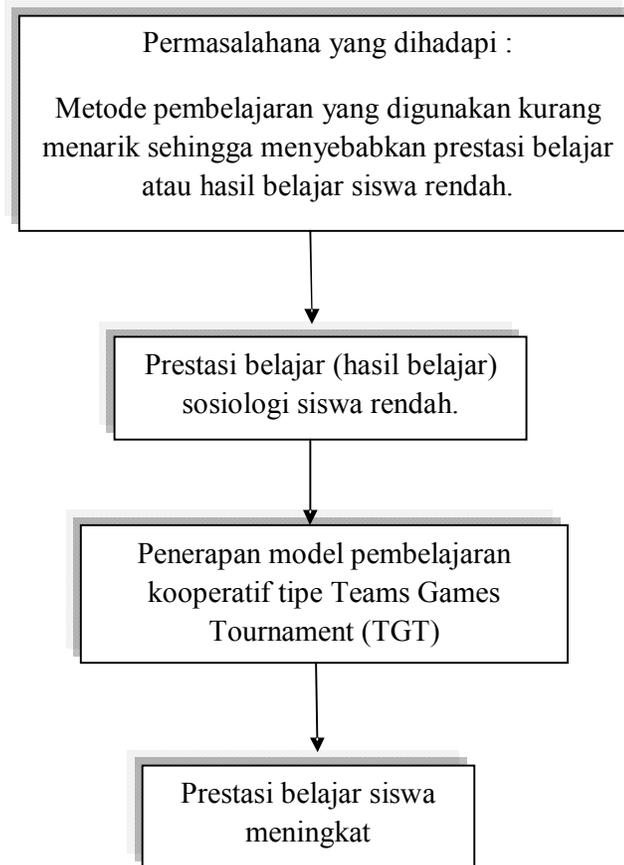
- a. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”.
- b. Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- c. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
- d. Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab diantara para anggota kelompok.
- e. Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
- f. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh ketrampilan bekerja sama selama belajar.
- g. Setiap siswa akan diminta untuk bertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan yaitu diantaranya : 1) Student Team Achievement Divisoin (STAD), 2)

Jigsaw, 3) Teams Games Tournaments (TGT), 4) Group Investigation (GI), 5) Rotating Trio Exchange, dan 6) Group Resume. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permaian akademik. Menurut Slavin (Rusman, 2012:225) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentasion*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan (*team recognition*).

Prestasi belajar adalah cerminan dari hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Menurut Saifudin Azwar (Jurnal Penelitian Pendidikan, Sri Sumaryati dan Laila Fauzia Ulfa, 2010:17) bahwa “Prestasi belajar adalah performasi maksimal subjek dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang diajarkan”. Secara sederhana prestasi belajar adalah istilah yang biasa digunakan dalam dunia persekolahan untuk menyebut siswa/peserta didik yang telah menyelesaikan tugas-tugas dalam belajar. Secara kuantitatif prestasi belajar sering diartikan sebagai skor yang diperoleh siswa dalam mengerjakan tes hasil belajar.

Di atas telah dijelaskan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Turnament (TGT) sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Untuk lebih jelasnya penelitian ini memiliki kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Berpikir

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 3 siklus yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari minimal 3 kali pertemuan yang dilaksanakan dengan prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas antara lain perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang terjadi di kelas dan hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)* di kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali.

Pelaksanaan penelitian ini dimulai dengan peneliti melakukan observasi awal terhadap kegiatan pembelajaran di XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali. Observasi awal ini dilaksanakan dengan melakukan observasi di dalam kelas serta

wawancara guru dan siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari observasi kelas dan wawancara tersebut, peneliti menguraikan beberapa permasalahan yang ada di dalam kelas serta dinyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar di dalam kelas masih belum optimal sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali masih tergolong rendah. Oleh karena itu peneliti mengadakan diskusi dengan guru mata pelajaran sosiologi untuk mengatasi permasalahan yang muncul tersebut dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)*. Selanjutnya guru dan peneliti menyusun skenario pembelajaran yang akan digunakan pada siklus I dengan menggunakan materi masyarakat multikultural. Dalam penelitian ini guru bertindak sebagai pelaksana sedangkan peneliti bertindak sebagai observer. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan skenario yang telah dibuat dan diakhir pembelajaran dilaksanakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Dari hasil observasi siklus pertama ini guru belum begitu memahami pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)*, sehingga masih sering terjadi kesalahan. Peningkatan keaktifan siswa dalam siklus pertama ini belum begitu terlihat meskipun ada beberapa siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Siswa juga belum begitu memahami pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)*, sehingga siswa masih terlihat bingung. Selain itu siswa juga belum memahami tugas dan tanggung jawabnya di dalam kelompok. Guru belum mampu mengkoordinasikan siswa dengan baik, kurang tegasnya guru membuat siswa ramai dan tidak memperhatikan apa yang guru jelaskan, sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa yang tidak maksimal meskipun terdapat peningkatan dari prasiklus. Oleh karena itu peneliti dan guru mencari solusi dari kelemahan yang dihadapi dalam siklus I dan merencanakan pembelajaran untuk siklus II.

Pada pelaksanaan siklus II ini materi yang digunakan masih sama dengan siklus I yaitu masyarakat multikultural. Pada siklus II ini guru sudah mulai lancar dalam melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe

Teams Games Tournament (TGT) dikarenakan langkah-langkah yang dilakukan masih sama hanya diakhir pelajaran sebelum evaluasi ada tambahan tournament. siswa sudah mulai aktif dalam mengikuti diskusi, game, maupun tournament. Dari hasil evaluasi siswa jika dibandingkan dengan prasiklus terjadi peningkatan secara signifikan. Berdasarkan observasi pada siklus II ini penelitian dirasa cukup karena dari hasil evaluasi dirasa sudah baik.

Setelah siklus I dan II selesai dilakukan peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan siswa, dari hasil wawancara yang di dapat siswa merasa senang terhadap pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dikarenakan adanya game dan tournament yang tidak pernah dilakukan oleh siswa, selain itu adanya reward juga memotivasi siswa untuk menjadi kelompok terbaik. Hasil wawancara yang diperoleh dari guru bahwa melalui pembelajaran ini siswa lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran dilihat dari semangat siswa setiap mengikuti tahap-tahap dalam pembelajaran ini, sehingga prestasi atau hasil belajar siswa juga meningkat. Seperti yang dikemukakan oleh Thelma Reiss dalam Slavin (2008 : 165) adalah “penting bahwa penghargaan kelompok atau tim diberikan melalui cara-cara yang bervariasi dan bermanfaat. Siswa sangat apresiatif terhadap hal ini, sehingga banyak siswa yang mendapatkan penghargaan dan memberikan umpan balik yang positif sehingga dari sini dimungkinkan prestasi siswa dapat meningkat”.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Slavin (1985) dalam (Isjoni, 2009:15), “Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen”.

Model ini terbukti unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berpikir

kritis, bekerja sama, dan membantu teman, sehingga kegiatan pembelajaran lebih terfokus kepada siswa. Siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran, sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, saling bekerjasama dalam kelompok dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Prestasi belajar adalah cerminan dari hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Berdasarkan data yang diperoleh pada prasiklus, siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali. Peningkatan hasil belajar dari prasiklus sampai siklus II, tanpa memperdulikan siklus I peningkatan hasil belajar terbukti secara signifikan sebesar $t_{hit} = 2,29$ dengan derajat signifikan $\alpha = 0,05$ ($t_t = 2,045$). Dilihat dari peningkatan rata-rata kelas dalam siklus I meningkat menjadi 73,4 bila dibandingkan dengan sebelum pelaksanaan tindakan yang hanya 59,9 dengan peningkatan rata-rata sebesar 13,5. Prosentase ketuntasan pada prasiklus sebesar 34,49 % yang mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 68,07 % dengan peningkatan sebesar 33,58 %. Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata kelas menjadi 83,3 dengan prosentase ketuntasan sebesar 86,20 %. Peningkatan rata-rata dari siklus I sebesar 9,9 dan peningkatan prosentase sebesar 18,13 %. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Hasil peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)*

No	Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Rata-Rata	59,9	73,4	83,3	I : 13,5 II : 9,9
2	Prosentase	34,49 %	68,07 %	86,20 %	I : 33,58 % II: 18,13 %

(Sumber: Data Primer PTK,2013)

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa guru berhasil dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran sosiologi secara menarik dan menyenangkan yang membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Kriteria keberhasilan ini dapat dilihat dari siswa yang lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena adanya model pembelajaran baru yang sebelumnya belum pernah diberikan oleh guru, siswa lebih mengetahui pentingnya belajar secara kelompok, siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan meningkatkan prestasi atau hasil belajar sosiologi siswa. Di mana tujuan pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang berupa nilai akademik. Selain itu peneliti juga mampu memberikan motivasi kepada guru untuk melakukan pembelajaran secara aktif, inovatif, dan menyenangkan.

E. PENUTUP

Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan pada prasiklus, siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)* dapat meningkatkan prestasi belajar sosiologi siswa kelas XI IPS III SMA Negeri 3 Boyolali tahun pelajaran 2012/2013 mendasarkan pada hasil prasiklus, siklus I, dan siklus II sebagai berikut : siklus I meningkat menjadi 73,4 bila dibandingkan dengan sebelum pelaksanaan tindakan yang hanya 59,9 dengan peningkatan rata-rata

sebesar 13,5. Presentase ketuntasan pada prasiklus sebesar 34,49 % yang mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 68,07 % dengan peningkatan sebesar 33,58 %. Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata kelas menjadi 83,3 dengan presentase ketuntasan sebesar 86,20 %. Peningkatan rata-rata dari siklus I sebesar 9,9 dan peningkatan presentase sebesar 18,13 %. Peningkatan hasil belajar dari prasiklus sampai siklus II, tanpa memperdulikan siklus I peningkatan hasil belajar terbukti secara signifikan sebesar $t_{hit} = 2,29$ dengan derajat signifikan $\alpha = 0,05$ ($t_t = 2,045$).

Setelah mengadakan penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)* ini, maka peneliti memberi saran-saran untuk menambah wawasan bagi sekolah, guru, dan siswa. Sekolah seharusnya menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Turnament (TGT)* khususnya dalam mata pelajaran sosiologi untuk merangsang siswa belajar secara aktif dan menarik, sehingga berdampak terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Selain itu Sekolah sebaiknya mendorong guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas sehingga kualitas pembelajaran akan meningkat dan meningkatkan kualitas sekolah. Guru dalam mengajar hendaknya mengubah pembelajaran dari *teacher center* menjadi *student center*. Guru hendaknya selalu menggunakan model dan media pembelajaran yang variatif salah satunya dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)*, sehingga siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Guru seharusnya berperan sebagai fasilitator dan motivator yang memfasilitasi siswa dalam belajar. Guru perlu melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk memperbaiki dan mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas. Namun siswa hendaknya ikut berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran di kelas, lebih bertanggung jawab terhadap tugas-tugasnya, dan siswa seharusnya meningkatkan usaha dalam belajar agar memperoleh hasil belajar yang optimal.

F. DAFTAR REFERENSI

- Isjoni, M.Si. 2012. *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Slavin, E Robert. 2008. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Bandung : Nusa Media
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Iskandar, M.Pd. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : REFERENSI (GP Perss Group).
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

PERSETUJUAN

Jurnal yang berjudul **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI-IPS III SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013** ini telah disetujui sebagai syarat ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Persetujuan Pembimbing

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Drs. MH. Sukarno, M.Pd

Drs. Tentrem Widodo, M.Pd

NIP. 19510601 197903 1 001

NIP. 19491221 197903 1 001