

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN  
DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SOSIOLOGI  
PADA SISWA KELAS XI IPS 1 SMAN 3 SURAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

Aulia Dyah Asmarani. K8410009

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Surakarta.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian yakni kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Surakarta tahun pelajaran 2013/2014 yang terdiri dari 29 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Siklus I membahas materi tentang pengertian kelompok sosial, ciri – ciri dan faktor-faktor yang mempengaruhi kelompok sosial. Sedangkan siklus II membahas materi tentang hubungan antarkelompok dalam masyarakat. Data hasil penelitian diperoleh dari observasi selama kegiatan pembelajaran sosiologi berlangsung dengan menggunakan lembar observasi keaktifan dan hasil belajar siswa, hasil tes, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi. Adapun data yang diperoleh dari lembar observasi di analisis dengan menghitung rata-rata dari aspek yang diamati.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi setelah dilakukan penerapan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* menunjukkan bahwa rata-rata seluruh aspek keaktifan dan hasil belajar mengalami peningkatan. Pada aspek keaktifan rata-rata nilai yang diperoleh pada siklus I yakni 13,72 kemudian pada siklus II sebesar 17,89 dengan peningkatan 4,17. Pada aspek afektif siklus I sebesar 12,27 kemudian siklus II sebesar 14,27 dengan peningkatan 2. Pada aspek psikomotorik siklus I sebesar 14,24 sedangkan siklus II sebesar 15,51 dengan peningkatan 1,27. Pada aspek kognitif pra siklus sebesar 63,79 kemudian meningkat menjadi 75,34 pada siklus I dengan peningkatan 11,55. Pada siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 4,83 menjadi 80,17.

Simpulan penelitian ini adalah penerapan *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mata pelajaran sosiologi pada siswa kelas XI IPS 1 SMAN 3 Surakarta.

**Kata kunci:** *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*,  
Keaktifan belajar, Hasil belajar

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES*  
*TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN  
DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SOSIOLOGI  
PADA SISWA KELAS XI IPS 1 SMAN 3 SURAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

Aulia Dyah Asmarani. K8410009

**ABSTRACT**

This research aims to increase students' involvement and learning result by the implementation of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) on Sociology in XI IPS 1 students SMA Negeri 3 Surakarta.

This research is a class action research with the subject of the research is class XI IPS 1 SMA Negeri 3 Surakarta academic year 2013/2014 which consists of 29 students. This research is conducted in two cycles. Cycle I discussed about the definition of social group, the characteristics and the factors that influence social group. Whereas cycle II discussed about the relationship between groups in the society. The data was taken from the observation of teaching and learning process in Sociology class using involvement observation form and students learning result, test result, field note, interview and documentation. The data that is taken from involvement observation form is analyzed by calculating the mean from each aspect that is observed.

The result of the research shows that the all aspects mean of students' involvement and learning result on sociology after the implementation of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) is increasing. On the involvement aspect the mean score that is obtained in cycle I is 13,72 then in cycle II increased 4,17 points which become 17,89. On the affective aspect the mean score that is obtained in cycle I is 12,27 then in cycle II increased 2 points which become 14,27. On the psychomotor aspect the mean score that is obtained in cycle I is 14,24 then in cycle II increased 1,27 points which become 15,51. On cognitive aspect the mean score that is obtained in pre-cycle is 63,79 then in cycle I increased 11,55 points which become 75,34. The increase is also occur in cycle II which increased 4,83 points become 80,17.

The conclusion is the implementation of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) on Sociology can increase students' involvement and learning result in XI IPS 1 students SMA Negeri 3 Surakarta.

**Keywords:** cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT), learning involvement, learning result.

## **PENGESAHAN**

Jurnal ini telah disahkan oleh dosen pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta

Surakarta, April 2014

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Siti Rochani, M.Pd.  
NIP. 19540213 198003 2 001

Drs. AY. Djoko Darmono, M.Pd.  
NIP. 19530826 198003 1 005

## PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diperoleh di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Di lingkungan keluarga, pendidikan dapat diberikan orang tua kepada anak dengan mengarahkan dan membimbing perilaku anak serta mengarahkan dan mendukung potensi yang dimiliki anak, misalnya ketrampilan. Hal ini berkaitan dengan pendapat ahli bahwa keluarga memberikan sumbangan pendidikan kepada anak dengan melatih anak untuk mengurus diri seperti makan, berjalan, berbicara, berdoa dan sikap orang tua sangat mempengaruhi perkembangan anak seperti sikap sabar atau tergesa-gesa (Hasbullah, 2005: 88). Di lingkungan sekolah, anak dapat memperoleh pendidikan melalui pendidikan formal dengan mempelajari ilmu pengetahuan dan mengasah potensi di bawah pengawasan guru sebagai tenaga pendidik. Di lingkungan masyarakat, potensi yang dimiliki anak dapat dikembangkan pula dengan berinteraksi dengan orang lain dan mempelajari hal – hal baru yang belum didapatkan di lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah dengan pengawasan orang dewasa. Tujuan memberikan pendidikan ialah untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki manusia agar dapat berfungsi dengan semestinya.

Pendidikan merupakan faktor penting bagi manusia. Undang – Undang Dasar 1945 mengamanatkan kepada pemerintah agar mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal tersebut dikukuhkan dalam Undang - Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Hasbullah, 2005: 4)

Pada pelaksanaannya, pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan

menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam proses pengembangan potensi individu agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Terkait dengan kualitas pendidikan di sekolah adalah pelaksanaan proses pembelajaran yang merupakan inti pendidikan. Pembelajaran berbeda dengan pengajaran, berdasarkan arti kamus, pengajaran adalah proses, perbuatan, cara mengajarkan. Suprijono (2013) menyampaikan, “pengajaran merupakan sebuah proses penyampaian. Arti demikian melahirkan konstruksi belajar mengajar berpusat pada guru”(hlm. 12). Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*. *Cooperative learning* menuntut siswa untuk berperan aktif dan bekerjasama dalam kelompok pembelajaran. Melalui *cooperative learning* siswa memungkinkan untuk mencapai keberhasilan yang diharapkan. Keberhasilan yang diharapkan disini

mengandung arti harapan – harapan atau cita – cita dalam sistem pembelajaran yang ada. Solihatin dan Raharjo berpendapat, “*Cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh dan memberi masukan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai dan moral serta ketrampilan yang ingin dikembangkan dalam pembelajaran” (2007: 6). Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif, siswa mendapatkan kesempatan untuk belajar bersama teman satu kelompoknya. Pembelajaran kooperatif mengharuskan siswa untuk aktif dan ikut berperan serta dalam kelompok.

Peneliti memilih model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah suatu pembelajaran dimana setelah kehadiran guru, siswa pindah kekelompoknya masing-masing untuk saling membantu menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi yang diberikan. *Teams Games Tournaments (TGT)* mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang meliputi diskusi kelompok, presentasi, permainan dan turnamen yang menuntut keaktifan siswa.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 1 semester genap di SMA Negeri 3 Surakarta tahun pelajaran 2013/2014 yang di mulai pada bulan Desember 2013 sampai bulai Februari 2014 meliputi Persiapan penelitian, Pelaksanaan tindakan dan Analisis data dan pelaporan. Data penelitian dikumpulkan dengan teknik tes hasil belajar, observasi, wawancara dan catatan lapangan. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa. Observasi digunakan untuk mengetahui kondisi yang ada di lapangan. Wawancara digunakan untuk mengungkap data yang sulit ditemukan pada saat observasi serta untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru. Catatan lapangan merupakan hasil temuan saat observasi dan wawancara.

Data yang dijadikan fokus pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang dilaksanakan oleh guru mata pelajaran sosiologi dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan 2 sumber data berupa informasi dari narasumber yaitu guru sosiologi dan siswa kelas XI IPS 1, dan peristiwa atau aktivitas kegiatan

pembelajaran sosiologi yang berlangsung di dalam kelas

Teknik analisis data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif di analisis dengan teknik statistik deskriptif komparatif, yaitu membandingkan hasil hitung dari statistik deskriptif misalnya mean, median, frekuensi atau presentase pada pra siklus, siklus 1 dan siklus berikutnya. Data kualitatif di analisis dengan teknik analisis kritis, yaitu mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru selama proses penerapan tindakan. Hasil analisis yang diperoleh digunakan untuk menyusun dan memperbaiki rencana pelaksanaan tindakan selanjutnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dilakukan secara sistematis yang di mulai dari tahap pra tindakan. Pada pra tindakan peneliti mengamati kondisi kelas saat pembelajaran berlangsung. Pra tindakan mencakup beberapa tahapan yaitu observasi, identifikasi masalah, refleksi dan fokus. Hasil yang diperoleh dari survey dan observasi awal dapat digunakan untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran sosiologi kelas XI IPS 1 dari segi siswa maupun guru. salah satu

masalah yang muncul dari segi siswa yaitu siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, sedangkan masalah yang timbul dari segi guru yaitu model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Dari permasalahan yang muncul tersebut maka guru dan peneliti sepakan menggunakan model pembelajaran lain yakni *Teams Games Tournament (TGT)*.

Dari rangkaian kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I dapat diketahui hasil yang diperoleh. Pada aspek keaktifan, beragam nilai diperoleh siswa, siswa yang memperoleh nilai tertinggi yaitu Juanita dengan nilai 23 sedangkan siswa yang memperoleh nilai terendah yaitu Bramantyo dengan nilai 3. Pada aspek afektif juga demikian, ada siswa yang memperoleh nilai tinggi dan ada siswa yang memperoleh nilai rendah. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada aspek afektif yaitu Tutut dan Rusdiani dengan perolehan nilai 17 sedangkan siswa yang memperoleh nilai terendah pada aspek afektif yaitu Bramantyo. Pada aspek psikomotorik jumlah siswa yang memperoleh nilai tertinggi meningkat dibandingkan dengan aspek sebelumnya yaitu 6 siswa memperoleh nilai tertinggi dengan nilai 18 sedangkan nilai terendah masih dimiliki oleh Bramantyo dengan perolehan nilai 7, dengan demikian Bramantyo memperoleh nilai terendah

pada aspek keaktifan, afektif dan psikomotorik. Pada aspek kognitif jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 11 siswa dengan nilai terendah yaitu 30 yang diperoleh Dhini. Sedangkan nilai tertinggi diperoleh Yusuf dengan nilai yang sempurna yakni 100. Hasil observasi siklus pertama belum menunjukkan suatu perbaikan yang signifikan. Masih dijumpai kelemahan-kelemahan pada siswa dan guru oleh sebab itu diadakan siklus II.

Hasil yang diperoleh pada siklus II lebih baik daripada siklus I, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang memperoleh nilai tinggi. Pada aspek keaktifan, beragam nilai diperoleh siswa, siswa yang memperoleh nilai tertinggi yaitu Tutut dengan nilai 27 sedangkan siswa yang memperoleh nilai terendah yaitu Bramantyo dengan nilai 7. Pada aspek afektif juga demikian, ada siswa yang memperoleh nilai tinggi dan ada siswa yang memperoleh nilai rendah. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada aspek afektif yaitu Tutut, Nur, Hafizh dan kuncoro dengan nilai 18 sedangkan siswa yang memperoleh nilai terendah pada aspek afektif yaitu Bramantyo dengan nilai 9. Pada aspek psikomotorik jumlah siswa yang memperoleh nilai tertinggi sebanyak 4 siswa yakni Hafizh, sheila, yassinta dan annas dengan perolehan nilai 19 sedangkan nilai terendah diperoleh Bramantyo, maulana dan yoda dengan

nilai 11. Pada aspek kognitif jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa dengan nilai terendah yaitu 50 yang diperoleh Dhini. Sedangkan nilai tertinggi yakni 95 diperoleh 6 siswa.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan siklus pertama dan siklus kedua terjadi peningkatan pemahaman guru mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yang diterapkan. Guru dan siswa juga lebih memahami tentang tahapan kegiatan yang dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*.

### **PEMBAHASAN**

Nilai yang diperoleh pada pra siklus menunjukkan bahwa belum ada setengah dari jumlah siswa yang memperoleh nilai mencapai KKM. Siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 11 siswa dengan rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 63,79. Dari hasil evaluasi yang telah dilaksanakan pada siklus I, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif siswa yakni berdasarkan ulangan yang dilakukan. Rata-rata yang diperoleh pada pra siklus sebesar 63,79 kemudian naik menjadi 75,34 pada siklus I. Hasil yang diperoleh pada pra tindakan dan siklus I apabila dibandingkan terlihat ada peningkatan namun belum maksimal, sehingga perlu diadakan siklus II. Hal ini disebabkan pada pelaksanaan siklus I

terdapat beberapa kendala yang dihadapi sehingga perlu diadakan suatu perbaikan dalam siklus II agar dapat tercapai hasil yang diharapkan. Dari hasil evaluasi siklus II, guru dan peneliti mengetahui terjadi peningkatan pada siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata aspek kognitif siswa 75,34 pada siklus II meningkat menjadi 80,17. Pada aspek keaktifan pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh 13,72 kemudian pada siklus II naik menjadi 17,89. Pada aspek afektif juga mengalami peningkatan pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh 12,27 sedangkan siklus II 14,27. Aspek psikomotorik juga mengalami peningkatan dari siklus I 14,24 dan pada siklus II 15,51. Di tinjau dari ketuntasan siswa, pada pra siklus jumlah siswa yang tuntas 11 siswadengan presentase ketuntasan kelas mencapai 37,93%. Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas berjumlah 18 siswa dengan presentase ketuntasan kelas mencapai 62,06%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 23 siswa dengan presentase ketuntasan kelas mencapai 75,86% siswa tuntas pada siklus II.

### **PENUTUP**

Data keaktifan dan hasil belajar yang diperoleh dari penelitian penerapan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mata pelajaran sosiologi pada siswa kelas



XI IPS 1 SMAN 3 Surakarta tahun pelajaran 2013/2014 mengalami peningkatan.

Pada aspek keaktifan rata-rata nilai yang diperoleh pada siklus I yakni 13,72 kemudian pada siklus II sebesar 17,89 dengan peningkatan 4,17. Pada aspek afektif siklus I sebesar 12,27 kemudian siklus II sebesar 14,27 dengan peningkatan 2. Pada aspek psikomotorik siklus I sebesar 14,24 sedangkan siklus II sebesar 15,51 dengan peningkatan 1,27. Pada aspek kognitif pra siklus sebesar 63,79 dengan presentase ketuntasan kelas mencapai 37,93% kemudian meningkat menjadi 75,34 dengan presentase ketuntasan kelas mencapai 62,06% pada siklus I dengan peningkatan 11,55. Pada siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 4,83 menjadi 80,17 dengan presentase ketuntasan kelas mencapai 75,86%.

Saran yang dapat diberikan kepada guru adalah penggunaan variasi metode belajar berpusat pada siswa seperti *Teams Games Tournament (TGT)* atau model pembelajaran lain sesuai dengan kebutuhan siswa yang dapat digunakan dalam pembelajaran sosiologi. Variasi model pembelajaran akan dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maryati, Kun & Juju Suryawati. (2007). *Sosiologi*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Slavin, Robert E. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. (1991). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susilo, Herawati, Husnul Chotimah & Yuyun Dwita Sari. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia.
- Trianto. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Wardhani, IGAK & Kuswaya Wihardit. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.