

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI
SISWA KELAS XI IPS 2 SMA N 1 MOJOLABAN
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Martha Lorinda

marthalarinda@gmail.com

Pendidikan Sosiologi Antropologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas Maret Surakarta

ABSTRAK

Martha Lorinda. K8412046. **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI SISWA KELAS XI IPS 2 SMA N 1 MOJOLABAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016**. Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Mei 2016.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Sosiologi siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Mojolaban tahun pelajaran 2015/2016 melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Mojolaban sebanyak 35 siswa. Teknik utama dalam pengumpulan data menggunakan observasi dan tes, sementara teknik pendukung dengan menggunakan wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Sosiologi siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Mojolaban. Peningkatan hasil belajar diamati dari peningkatan rata-rata siswa mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada saat pra tindakan, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 51 % atau sekitar 18 siswa yang dinyatakan tuntas dengan capaian nilai rata – rata kelas 73,37. Kemudian pada siklus I setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* ketuntasan belajar siswa mencapai 80 % atau sekitar 28 siswa yang dinyatakan tuntas dengan capaian nilai rata – rata kelas yang meningkat menjadi 81. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa mencapai 100 % atau seluruh siswa dinyatakan tuntas dengan capaian nilai rata – rata kelas yang meningkat menjadi 89,97. Hasil tersebut sudah mencapai kriteria pencapaian yaitu pada siklus I dengan kriteria 75 % dan siklus II dengan kriteria 90 %.

Simpulan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Sosiologi siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Mojolaban.

Kata kunci : Penerapan, *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar, Sosiologi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses belajar yang tiada henti di dalam kehidupan manusia, karena pendidikan mempunyai peranan penting bagi kelangsungan hidup manusia. Majunya suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan dari bangsa itu sendiri karena mutu pendidikan yang berkualitas dapat mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas pula. Oleh karena itu diperlukan pembinaan dan pengembangan dalam bidang pendidikan. Pendidikan adalah proses belajar yang dilakukan secara sadar dan terencana yang mampu mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Proses belajar memegang peranan yang sangat penting demi tercapainya tujuan pendidikan. Proses belajar mengajar perlu direncanakan agar pembelajaran berlangsung dengan baik dan mencapai hasil sesuai yang diharapkan.

Guru perlu merancang pembelajaran yang menarik minat dan motivasi belajar siswa agar siswa merasa tertarik dalam mempelajari materi pembelajaran. Minat dan motivasi belajar siswa akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Salah satu cara guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan mengemas dan mendesain proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, menarik, dan menyenangkan dengan menggunakan media agar tujuan proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dalam ruang ini, seorang guru selalu ditantang untuk dapat menemukan format yang tepat dan

memformulasikan dalam strategi yang taktis suatu rancangan pembelajaran yang dianggap dapat mencerahkan proses pembelajaran.

Seperti halnya yang terjadi di kelas XI IPS 2 SMA N 1 Mojolaban, pada saat peneliti melaksanakan pra tindakan, pada saat itu guru sedang membahas tentang materi kebudayaan dalam masyarakat multikultural dengan kompetensi dasar menganalisis perkembangan kelompok sosial dalam masyarakat multikultural. Di SMA N 1 Mojolaban ini menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Setelah melaksanakan pra tindakan, maka peneliti mengidentifikasi adanya permasalahan-permasalahan seperti :

1. Guru lebih sering menggunakan model ceramah saja. Hal ini terbukti dari pengamatan yang dilihat dari kelas XI IPS 2
2. Guru masih belum menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang beragam padahal jika menggunakan media pembelajaran bisa membantu agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.
3. Siswa kurang aktif karena pembelajaran masih didominasi guru. Ketika diberikan kesempatan untuk bertanya sangat jarang siswa yang bertanya, siswa cenderung lebih memilih diam.
4. Guru masih kurang paham dengan model – model pembelajaran kooperatif.
5. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sosiologi rendah karena masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Hal ini terbukti dari hasil belajar yang peneliti lihat pada saat pra tindakan. Dari hasil evaluasi pra PTK hampir 50% siswa mendapatkan nilai dibawah KKM, dimana dari 35 siswa hanya 18 siswa yang dinyatakan tuntas dan 17 siswa lainnya dinyatakan tidak tuntas KKM.

Dari adanya permasalahan – permasalahan tersebut maka perlu adanya penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu cara agar masalah belajar dapat terselesaikan dan meningkatkan kualitas belajarnya. Salah satu cara yang ditempuh agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan penerapan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran inilah yang nantinya dapat membuat siswa tertarik belajar sehingga minat belajarnya akan tumbuh dan hasil belajarnya pun memuaskan. Untuk mengembangkan atau merubah proses belajar mengajar yang tadinya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif dapat menjadi alternatif pemecahan masalah dalam proses pembelajaran. Model tersebut dapat meningkatkan kemajuan belajar, sikap belajar yang positif, menambah motivasi dan percaya diri, mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kemudian dengan adanya kerja sama kelompok akan mempererat hubungan antar siswa. Salah satu pembelajaran kooperatif ialah *Teams Games Tournament* (TGT) atau pertandingan kelompok bermain yang dapat

mendorong pencapaian belajar siswa dalam situasi permainan yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tergugah untuk mencari solusi agar hasil belajar siswa dapat meningkat melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI SISWA KELAS XI IPS 2 SMA N 1 MOJOLABAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016”**

REVIEW LITERATUR

Pada dasarnya, belajar adalah kegiatan untuk berusaha merubah perilaku atau potensi diri pada suatu bidang tertentu guna merubah diri menjadi lebih paham dari sebelumnya. Dengan belajar, maka kita akan mendapatkan pengetahuan yang lebih dari sebelumnya sehingga kita akan menjadi lebih memahami banyak hal lagi. Slameto (2003: 2) mendefinisikan “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dan hasil tersebut dapat digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan dan hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diringi oleh perubahan

tingkah laku yang lebih baik lagi. Menurut Sudjana (2013: 37) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan hasil usaha dari materi-materi yang telah dipelajari oleh siswa.

Di dalam penelitian ini hasil belajar yang digunakan dalam mengukur kemampuan yang dimiliki siswa adalah dari nilai – nilai tes evaluasi yang dilakukan di setiap akhir pelaksanaan tindakan siklus. Tes evaluasi berupa kuis yang dilaksanakan di akhir pembelajaran. Hasil belajar di sinilah yang menjadi ukuran keberhasilan penelitian ini. Jika hasil belajar yang dicapai di setiap siklus nya meningkat maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil. Hasil belajar yang di ukur adalah hasil belajar mata pelajaran Sosiologi.

Model pembelajaran menjadi langkah awal yang harus direncanakan di dalam proses belajar mengajar secara keseluruhan. Model pembelajaran adalah suatu pembelajaran yang sudah terencana dan sudah dirancang sedemikian rupa yang disusun dengan mengikuti prosedur sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar siswa yang di dalamnya berisi tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik maka guru atau pengajar harus mampu memformulasikan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan di dalam sebuah kelas.

Dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat diharapkan nantinya proses pembelajaran berlangsung secara maksimal.

Model pembelajaran kooperatif yang digunakan pada penelitian ini adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill – skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa – siswa lain yang berbeda. “Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement” (Hamdani, 2010: 92)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertempat di kelas XI IPS 2 SMA N 1 Mojolaban tahun pelajaran 2015/2016 yang dilaksanakan pada 15 Januari 2016 sampai dengan 19 Februari 2016. Yang menjadi subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Mojolaban tahun pelajaran 2015/2016. Kelas tersebut berisi 35 siswa dengan rincian 12 siswa laki – laki dan 23 siswa perempuan.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi observasi, tes, wawancara dan

dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Pada teknik kuantitatif analisis data dilakukan dengan membandingkan peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus yaitu nilai rata-rata kelas dan juga nilai ketuntasan hasil belajar siswa yang disajikan dalam bentuk data, tabel dan presentase. Pada teknik kualitatif analisis data yang dilakukan dengan cara mengamati dan membandingkan proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa saat menggunakan model *Teams Games Tournament* pada setiap siklus nya. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar sosiologi pada siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Mojolaban Tahun Ajaran 2015/2016 melalui model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), indikator penelitian ini bersumber dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). KKM yang ditetapkan di SMA N 1 Mojolaban adalah 75. Pada hasil belajar siswa dikatakan tuntas dalam mata pelajaran Sosiologi apabila nilai tes nya ≥ 75 . Persentase ketuntasan yang ditargetkan pada siklus I yaitu 75 % dan pada siklus II yaitu 90 %.

HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Materi yang dibahas pada saat pelaksanaan tindakan siklus I adalah materi masyarakat multikultural. Berdasarkan tes hasil belajar siklus I dapat diketahui bahwa siswa kelas XI IPS 2 yang telah

mencapai peningkatan hasil belajar. Hasil evaluasi siklus I menunjukkan sekitar 28 siswa dikatakan tuntas dan 7 siswa dinyatakan masih belum tuntas. Presentase ketuntasan nilai Sosiologi siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Mojolaban pun meningkatkan yang awalnya sekitar 51% menjadi 80 %. Meskipun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas KKM namun hasil tersebut tetaplah dikatakan berhasil dimana mendapatkan hasil belajar sosiologi kelas XI IPS 2 SMA N 1 Mojolaban mendapatkan nilai rata – rata 81. Pada kesimpulannya siklus I ini persentase dan nilai rata-rata kelas ini sudah mencapai target yang ditentukan, yaitu 75% dan nilai rata-rata kelas ≥ 75 .

Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II lebih difokuskan pada perbaikan kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I sehingga diharapkan akan mampu meningkatkan ketercapaian hasil. Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Materi yang dibahas pada saat pelaksanaan tindakan siklus II masih sama dengan materi pada pertemuan siklus I yaitu masyarakat multikultural.

Berdasarkan tes hasil belajar siklus II dapat diketahui bahwa siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Mojolaban telah mencapai ketuntasan belajar 100% dengan nilai rata-rata kelas 89,97. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Sosiologi pada materi Masyarakat Multikultural di SMA N 1 Mojolaban adalah 75. Sebanyak 85,7 % siswa mengalami peningkatan hasil belajar, sementara 3 siswa atau 8,6 % nilainya

tetap dan 2 siswa atau sebesar 5,7 % mengalami penurunan.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi Masyarakat Multikultural. Dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena pembelajaran tidak hanya diisi dengan model ceramah saja namun juga di variasi dengan games yang membuat siswa menjadi aktif dan bersemangat. Selain itu proses pembelajaran juga tidak terpusat pada guru saja tetapi terpusat pada siswa. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini memang dirancang agar proses pembelajaran lebih menyenangkan karena adanya games dan tournament. Apalagi dengan dilengkapi adanya reward bagi kelompok pemenang maka hal ini akan menumbuhkan minat belajar siswa sehingga siswa mampu menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Jika semua siswa dapat menguasai materi yang diajarkan maka hasil belajar siswa pun akan meningkat. Selain itu model *Teams Games Tournament* ini juga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karena dengan adanya diskusi kelompok dalam bentuk permainan maka akan membuat siswa dapat lebih efektif dalam berinteraksi dengan teman maupun dengan guru. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan untuk penyampaian materi dan tes evaluasi kognitif. Kemudian siklus II juga dilaksanakan

dalam 2 kali pertemuan untuk penyampaian materi dan tes evaluasi kognitif.

Dari hasil belajar siswa dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tes evaluasi yang telah dilaksanakan setiap siklus nya yaitu tes siklus I dan tes siklus II mata pelajaran Sosiologi menyatakan bahwa ketuntasan belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan hanya 51% dengan nilai rata-rata kelas 73,37. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I ketuntasan belajar siswa menjadi 80% dengan nilai rata-rata kelas 81. Hasil ini sudah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu 75% siswa tuntas dengan nilai rata – rata kelas ≥ 75 , namun hasil ini belum maksimal dan masih bisa ditingkatkan maka perlu dilaksanakan tindakan pada siklus II untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Hasil persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II menjadi 100% dan nilai rata – rata kelas juga meningkat menjadi 89,97. Hasil ini telah mencapai target yang ditetapkan yaitu 90% siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian tindakan siklus I dan siklus II maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dilihat dari capaian hasil presentase ketuntasan belajar siswa. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari mulai pra tindakan,

siklus I dan siklus II. Pada saat pra tindakan, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 51 % atau sekitar 18 siswa yang dinyatakan tuntas dengan capaian nilai rata – rata kelas 73,37. Kemudian pada siklus I setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* ketuntasan belajar siswa mencapai 80 % atau sekitar 28 siswa yang dinyatakan tuntas dengan capaian nilai rata – rata kelas yang meningkat menjadi 81. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa mencapai 100 % atau seluruh siswa dinyatakan tuntas dengan capaian nilai rata – rata kelas yang meningkat menjadi 89,97. Hasil tersebut sudah mencapai kriteria pencapaian yaitu pada siklus I dengan kriteria 75 % dan siklus II dengan kriteria 90 %.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka penelitian menyampaikan beberapa saran, antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Guru
 - a. Guru diharapkan dapat menggunakan berbagai alternatif model pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa
 - b. Guru diharapkan menjadi lebih termotivasi dalam menyediakan berbagai media pembelajaran yang menarik bagi minat belajar siswa
2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih termotivasi dalam meningkatkan hasil belajarnya.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan bisa lebih menekankan kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran yang bervariasi agar meningkatkan kualitas siswa sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati, Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia
- Huda, Miftahul. (2015). *Cooperative Learning : Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Sugiyanto. (2009). *Model-Model Pembelajaran Kooperatif*. Surakarta : Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.