

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR FISIKA SISWA

Zahratul Muhaira, Elisa, Susanna

Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Unsyiah

email: zahrahumaira94@gmail.com

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. (2) mengetahui aktivitas guru dan siswa pada proses belajar mengajar. (3) mengetahui keterampilan guru dalam pengelolaan pembelajaran. (4) mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah 20 orang. Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada materi vektor di SMA N 1 Kuta Cot Glie. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran dan lembar respon siswa terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) penerapan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi vektor di SMA N 1 Kuta Cot Glie, (2) aktivitas guru dan siswa dalam penerapan model *Teams Games Tournament* telah meningkatkan kegiatan siswa dalam bekerja sama melakukan diskusi, bekerja sama dalam memecahkan masalah dan mengerjakan soal-soal. Hal ini telah mencerminkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* lebih terpusat pada siswa, (3) pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga terlihat peningkatan yaitu pada siklus I sebesar 2.75, siklus II sebesar 3.38 dan siklus III sebesar 3.62. (4) respon siswa terhadap kegiatan belajar bersifat senang terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan, jelas atas bimbingan yang diberikan oleh guru, dan model *Teams Games Tournament* dapat dilaksanakan untuk pembelajaran dimasa yang akan datang.

**Kata Kunci:** Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar

### Abstrack

*This study aims to (1) determine improving student learning outcomes. (2) determine the activities of teachers and students in the learning process. (3) knowing the skills of teachers in the management of learning. (4) determine the students' responses to learning. The subjects were students of class X-1 of 20 people. Which is the object of this research is student learning outcomes with the implementation of cooperative models of type Teams Games Tournament on the material vectors in SMA N 1 Kuta cot Glie. Data collection instruments used were observation sheet activities of teachers and students, observation sheet management of learning and student response sheet to learning. Based on the results of data analysis can be summarized as follows: (1) application of models of cooperative type Teams Games Tournament can improve student learning outcomes in the material vectors in SMA N 1 Kuta Cot Glie, (2) the activities of teachers and students in the application of the model Teams Games Tournament has improved the activities of students in working together to conduct discussions, work together in solving problems and working on the problems. This may have reflected that the application of the model Teams Games Tournament more student-centered. (3) management of learning undertaken by teachers also seen an increase that is in the first cycle of 2.75, the second cycle of 3:38 and the third cycle of 3.62. (4) The students' responses to learning activities are delighted terhadap teaching and learning activities are carried out, clearly above guidance given by the teacher, and the model can be implemented Tournament Teams Games for learning in the future*

**Keywords:** Cooperative Model Type *Teams Games Tournament* (TGT), Learning Outcomes

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi yang paling utama bagi setiap bangsa, apalagi bagi bangsa yang sedang berkembang, yang giat

membangun negaranya. Pembangunan didukung oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembangunan hanya dapat dilakukan oleh manusia yang

dipersiapkan melalui pendidikan. Sanjaya (2010:3) mengatakan bahwa, "Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat". Sehingga tanpa pendidikan mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan peningkatan mutu pendidikan.

Mutu pendidikan banyak tergantung pada mutu guru dalam membimbing kegiatan belajar mengajar. Djamarah (2006:53) mengatakan "Dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung telah terjadi interaksi antara guru dan peserta didik". Seorang guru harus mampu menciptakan lingkungan yang bernilai edukatif demi kepentingan peserta didik dalam belajar.

Guru sangat berperan penting bagi dunia pendidikan, guru merupakan sarana utama untuk mewujudkan kecerdasan bangsa dan cita-cita negara. Bagaimanapun hebatnya kemajuan teknologi, peran guru akan tetap diperlukan. Dalam belajar IPA, khususnya Fisika tidak hanya tertuju pada produk saja akan tetapi juga pada prosesnya.

Fisika merupakan salah satu mata pelajaran sains yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) yang diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Fisika tergolong mata pelajaran yang dianggap sulit bagi sebagian besar peserta didik. Kesulitan peserta didik belajar fisika disebabkan karena fisika sebagai cabang dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) membutuhkan kemampuan bernalar atau berfikir baik secara induktif maupun deduktif serta menggunakan pemodelan matematis dalam mengungkap berbagai gejala alam. Apabila kegiatan pembelajaran Fisika tidak menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan, maka akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara penulis dengan salah seorang guru fisika yang bernama Ulfa aini, S.Pd.I, M.Pd di SMA N 1 Kuta Cot Glie, ditemukan bahwa proses belajar mengajar (PBM) dan hasil belajar fisika di kelas X belum sesuai dengan yang diharapkan. Dimana peserta didik kurang tertarik pada mata pelajaran Fisika khususnya

materi vektor dan belum mampu mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini terbukti dengan:

1. Kurangnya variasi dalam pelaksanaan pembelajaran Fisika sehingga peserta didik merasa bosan dan malas mempelajari Fisika.
2. Peserta didik cenderung cepat bosan bila diberi mata pelajaran Fisika yang monoton (satu arah) yang kurang melibatkan keaktifan peserta didik.
3. Sebagian besar peserta didik kurang suka dengan Fisika dan menganggap Fisika sebagai momok.
4. Peserta didik beranggapan pelajaran Fisika sangat sulit dan membingungkan karena adanya rumus-rumus.

Untuk mengatasi kesulitan tersebut, pemilihan model pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu peserta didik menyukai kegiatan belajar mengajar Fisika. Model pembelajaran yang menyenangkan dapat berupa model pembelajaran permainan. Dalam hidup sehari-hari kita jumpai banyak permainan yang digunakan anak secara gembira. Permainan-permainan itu membuat anak senang dan biasanya mereka akan asyik dalam bermain. Tidak jarang beberapa permainan itu mengandung konsep dan hukum fisika yang sesuai dengan bahan fisika yang diajarkan di tingkat SD sampai SMA.

Salah satu model pembelajaran permainan adalah *Teams Games Tournaments* (TGT). Isjoni (2009:84) mengemukakan bahwa, "Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan model pembelajaran permainan yang menyenangkan dan dapat membangun kepercayaan diri serta dapat memupuk kerjasama diantara peserta didik. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) ini dapat dilakukan dengan permainan cerdas cermat fisika. Dengan permainan cerdas cermat fisika ini diharapkan akan mengurangi ketegangan dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga berdampak pada hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar fisika siswa kelas X SMA N 1 Kuta Cot Glie melalui model pembelajaran

- Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada materi vektor ?
2. Bagaimanakah aktivitas guru dan siswa kelas X SMA N 1 Kuta Cot Glie melalui model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada materi vektor ?
  3. Bagaimanakah keterampilan guru mengelola pembelajaran melalui model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada siswa kelas X SMA N 1 Kuta Cot Glie pada materi vektor?
  4. Bagaimanakah respon siswa kelas X SMA N 1 Kuta Cot Glie terhadap model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada materi vektor?

Pada dasarnya, model pembelajaran bisa diartikan sebagai bentuk atau langkah-langkah dasar yang disusun sesuai dengan proses pembelajaran yang akan berlangsung dari awal hingga akhir. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Komalasari (2011:57) “Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaranyang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru, dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran”.

Dalam proses belajar mengajar, menggunakan suatu model pembelajaran memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran menggambarkan bagaimana proses pembelajaran akan berlangsung dari awal hingga akhir. Menurut Soekamto, dkk dalam Trianto(2011:22)mengatakan,“model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”

Model pembelajaran digunakan untuk menyusun rancangan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan belajar yang ingin dicapai. Setiap pembelajar memiliki tujuan belajar yang berbeda. Hal ini dikarenakan setiap materi memiliki indikator yang berbeda

dalam pencapaiannya. Sehingga harus memperhatikan kesesuaian antara materi dengan model yang akan digunakan.

Pembelajaran kooperatif merupakan sistem pembelajaran yang mengharapkan kerja sama kelompok dan juga kerja sama antar siswa, dimana siswa saling memberi informasi satu sama lain. Menurut Suprijono,(2009:54).“Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward. Pada model ini peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Disebutkan pula oleh Isjoni, (2009: 84).” Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota lain yang bekerja. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar”.

Adapun tahapan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut :

#### 1. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi, juga menyampaikan tujuan, tugas, kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberi motivasi belajar.

#### 2. Kelompok (*Team*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok yang terdiri atas empat sampai lima orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau suku bangsa.

#### 3. *Game*

*Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh pada saat

penyajian kelas dan belajar dengan kelompoknya.

#### 4. Turnamen

Turnamen diadakan di akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan penyajian kelas dan masing-masing kelompok sudah menyelesaikan lembar kerjanya.

#### 5. Penghargaan Kelompok

Penghargaan diberikan kepada kelompok yang menang atau mendapat skor tertinggi. Skor tersebut akan dijadikan sebagai nilai tugas. Selain itu, diberikan pula hadiah (*reward*) sebagai motivasi belajar.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri di dalamnya, maka oleh sebab itu kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini adalah sebagai berikut :

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
4. Dalam pembelajaran ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournament dalam model ini.

Sedangkan kekurangan dari model TGT yaitu sebagai berikut:

1. Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama.
2. Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalkan membuat soal untuk setiap meja tournament atau lomba, dan guru harus tahu urutan

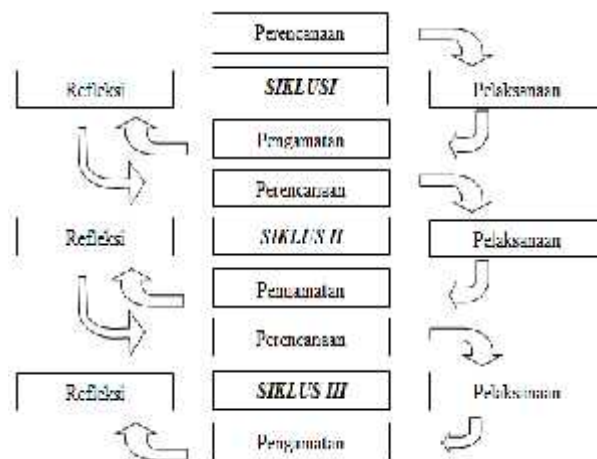
akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMA N Kuta Cot Glie. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 dengan subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA N Kuta Cot Glie yang berjumlah 20 orang siswa. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar fisika siswa kelas X SMA N Kuta Cot Glie, pada materi vektor dengan menggunakan penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Sesuai dengan karakteristik dalam PTK, maka penelitian ini merupakan penelitian bersiklus. Masing-masing siklus meliputi perencanaan, pengamatan, tindakan dan refleksi.

Adapun rancangan siklus pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan dari awal hingga akhir dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Siklus Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

Data yang diambil berupa hasil belajar peserta didik, aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan tanggapan peserta didik terhadap pendekatan pembelajaran yang digunakan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi test (test tertulis dalam

bentuk soal pilihan ganda), lembar pengamatan/observasi dan angket.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji persentase dengan metode kuantitatif.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudijono, 2005:43})$$

Keterangan:

P : Persentase

F : Frekuensi skor tanggapan siswa

N : Jumlah Skor Keseluruhan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian yang diperoleh dari SMA N Kuta Cot Glie, Aceh Besar tahun ajaran 2016/2017 selama tiga siklus dan pada setiap siklus diamati oleh dua orang pengamat. Analisis penelitian dilakukan dengan mendeskripsikan gambaran terhadap tes awal dan akhir siswa (pre-test dan post-test), gambaran terhadap aktivitas guru dan siswa, gambaran pengelolaan kelas guru, dan gambaran respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

### Siklus I

Berdasarkan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* terlihat bahwa secara individual tingkat ketuntasan belajar siswa sebesar 15% dengan kata lain dari 20 siswa yang tuntas sebanyak 3 siswa sedangkan 17 siswa tidak tuntas belajarnya. Hasil belajar siswa ditinjau secara klasikal, dimana terdapat 10% butir soal yang tuntas atau 1 butir soal yang tuntas dan sisanya 9 butir soal tidak tuntas.

Pengamatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada siklus 1 dilakukan menggunakan instrument lembar observasi yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dinyatakan dengan persentase. Kategori waktu yang sesuai apabila waktu yang digunakan sama, kurang atau lebih 1 menit dari alokasi waktu yang telah ditentukan. Kategori tidak sesuai apabila

waktu yang digunakan kurang atau lebih 2 menit dari alokasi waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil analisis data terdapat beberapa aktivitas guru yang masih belum sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan. Dari 6 aktivitas guru, terdapat 5 aktivitas yang pengelolaan waktunya berkategori tidak sesuai. Ketidaksesuaian tersebut dikarenakan guru masih kesulitan dalam mengelola kelas dan mengajak siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* terdiri dari lima bagian yaitu pendahuluan (kegiatan awal), kegiatan inti, penutup (kegiatan akhir), pengelolaan waktu dan pengamatan suasana kelas. Dimana secara keseluruhan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada siklus pertama ini dapat dikategorikan baik dengan perolehan skor rata-rata sebesar 2,75.

### Refleksi (tindak lanjut)

Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus pertama, maka pada pelaksanaan siklus kedua dapat dibuat dengan perencanaan sebagai berikut.

1. Guru harus meningkatkan bimbingan dalam pembentukan kelompok.
2. Memotivasi siswa agar lebih aktif dalam kelompok.
3. Membimbing siswa secara keseluruhan dalam diskusi sehingga tidak terkesan pilih kasih.
4. Memberikan kesempatan serta mendorong siswa untuk bertanya sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang lebih aktif.
5. Guru harus memberikan perhatian kepada siswa agar suasana kelas dapat dikontrol.

### Siklus II

Berdasarkan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada siklus II terlihat bahwa secara individual tingkat ketuntasan belajar siswa sebesar 85%

dengan kata lain dari 20 siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa sedangkan 3 siswa tidak tuntas belajarnya. Hasil belajar siswa ditinjau secara klasikal, dimana terdapat 80% butir soal yang tuntas atau 8 butir soal yang tuntas dan sisanya 2 butir soal tidak tuntas.

Pengamatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada siklus II dilakukan menggunakan instrument lembar observasi yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dinyatakan dengan persentase. Kategori waktu yang sesuai apabila waktu yang digunakan sama, kurang atau lebih 1 menit dari alokasi waktu yang telah ditentukan. Kategori tidak sesuai apabila waktu yang digunakan kurang atau lebih 2 menit dari alokasi waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil analisis data terdapat beberapa aktivitas guru yang masih belum sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan. Dari 6 aktivitas guru, terdapat 2 aktivitas yang pengelolaan waktunya berkategori tidak sesuai. Ketidaksesuaian tersebut dikarenakan guru masih kesulitan dalam mengelola kelas dan mengajak siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* terdiri dari lima bagian yaitu pendahuluan (kegiatan awal), kegiatan inti, penutup (kegiatan akhir), pengelolaan waktu dan pengamatan suasana kelas. Dimana secara keseluruhan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada siklus kedua ini dapat dikategorikan baik dengan perolehan skor rata-rata sebesar 3,38.

### Refleksi (tindak lanjut)

Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus kedua, maka pada pelaksanaan siklus ketiga dapat dibuat dengan perencanaan sebagai berikut:

1. Memotivasi siswa agar lebih aktif dalam kelompok, lebih berani dan tidak takut salah.
2. Guru harus mampu membimbing siswa secara keseluruhan dalam diskusi sehingga tidak terkesan pilih kasih
3. Guru dapat mengalokasikan waktu secara efektif sehingga materi dapat tersampaikan secara maksimal.

### Siklus III

Berdasarkan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada siklus III terlihat bahwa secara individual tingkat ketuntasan belajar siswa sebesar 95% dengan kata lain dari 20 siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa sedangkan 1 siswa tidak tuntas belajarnya. Hasil belajar siswa ditinjau secara klasikal, dimana terdapat 80% butir soal yang tuntas atau 8 butir soal yang tuntas dan sisanya 2 butir soal tidak tuntas.

Pengamatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada siklus III dilakukan menggunakan instrument lembar observasi yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dinyatakan dengan persentase. Kategori waktu yang sesuai apabila waktu yang digunakan sama, kurang atau lebih 1 menit dari alokasi waktu yang telah ditentukan. Kategori tidak sesuai apabila waktu yang digunakan kurang atau lebih 2 menit dari alokasi waktu yang telah ditentukan.

Terlihat bahwa pada siklus ketiga ini guru telah dapat menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan baik, walaupun belum semua aktivitas guru yang sesuai dengan persentase ideal atau efektivitas waktu yang seharusnya digunakan.

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* terdiri dari lima bagian yaitu pendahuluan (kegiatan awal), kegiatan inti, penutup (kegiatan akhir), pengelolaan waktu dan pengamatan suasana kelas. Dimana secara keseluruhan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model

pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada siklus kedua ini dapat dikategorikan baik sekali dengan perolehan skor rata-rata sebesar 3,62.

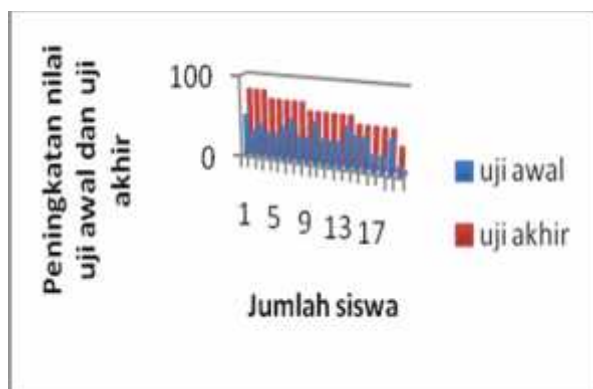
### Refleksi (tindak lanjut)

Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran oleh 2 orang pengamat, maka diperoleh refleksi sebagai berikut:

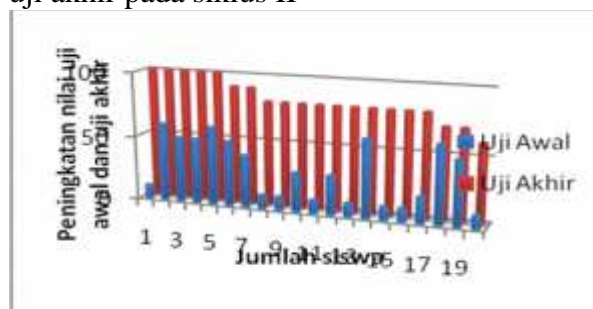
- Guru telah berhasil membimbing siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* hingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya ketuntasan belajar siswa baik secara individual maupun secara klasikal, dimana pada siklus 3 ini hanya terdapat 1 siswa yang belum tuntas.
- Berdasarkan hasil pada siklus 3, maka tindakan dalam siklus dihentikan karena hasil belajar sudah maksimal dan aktivitas sudah dikategorikan baik.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dijelaskan bahwa adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus berdasarkan hasil uji awal dan hasil uji akhir. Adapun peningkatan hasil uji awal dan hasil uji akhir tersebut dapat diperlihatkan melalui grafik 1, 2 dan 3 berikut ini:

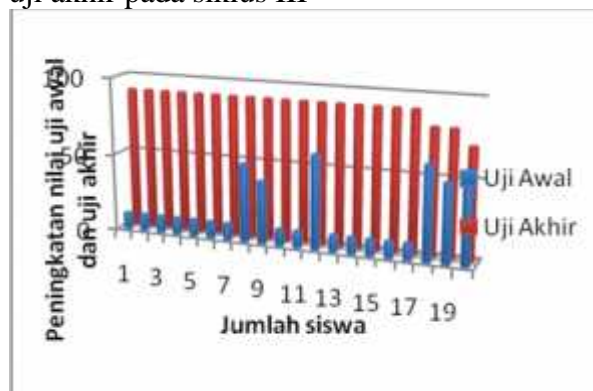
Grafik 1. Peningkatan hasil uji awal dan hasil uji akhir pada siklus I



Grafik 2 Peningkatan hasil uji awal dan hasil uji akhir pada siklus II

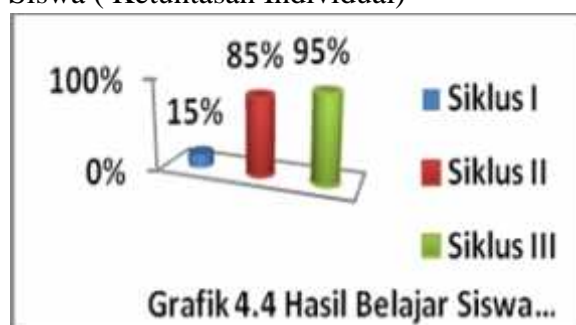


Grafik 3 Peningkatan hasil uji awal dan hasil uji akhir pada siklus III



Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai ketuntasan rata-rata individual meningkat dari siklus pertama sampai dengan siklus ketiga. Peningkatan hasil belajar disajikan pada grafik 4 berikut:

Grafik 4 Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa (Ketuntasan Individual)



Berdasarkan grafik 4 dapat dijelaskan bahwa, adanya peningkatan persentase ketuntasan individual secara keseluruhan antara siklus pertama, kedua dan ketiga. Pada siklus pertama persentase ketuntasan individual secara keseluruhan yaitu 15%, artinya dari 20 siswa terdapat 17 siswa yang tidak tuntas, dan sisanya tuntas yaitu 3 siswa. Pada siklus kedua terjadi peningkatan

persentase ketuntasan individual siswa secara keseluruhan yaitu 85%, artinya dari 20 siswa hanya 3 siswa yang tidak tuntas dan sisanya tuntas yaitu 17 siswa. Pada siklus ketiga terjadi peningkatan persentase ketuntasan individual siswa secara keseluruhan yaitu 95%, artinya dari 20 siswa hanya 1 siswa yang tidak tuntas dan sisanya tuntas yaitu 19 siswa.

Selain ketuntasan individual, ketuntasan klasikal juga terjadi peningkatan dari siklus pertama dan kedua. Ketuntasan secara klasikal disajikan pada grafik 5 berikut:



Berdasarkan grafik 5 diatas dapat dijelaskan bahwa adanya peningkatan ketuntasan klasikal siklus pertama sampai dengan siklus ketiga pada penelitian ini. Pada siklus pertama persentase ketuntasan klasikal secara keseluruhan hanya mencapai 10%, ini berarti dari 10 soal hanya 1 soal yang benar dijawab siswa dan sisanya 9 soal yang salah dijawab siswa. Pada siklus kedua persentase ketuntasan klasikal secara keseluruhan terjadi peningkatan yaitu 80% ini berarti dari 10 soal terdapat 8 soal yang benar dijawab siswa dan sisanya 2 soal yang salah dijawab siswa. Kemudian pada siklus ketiga, persentase ketuntasan klasikal secara keseluruhan sama dengan siklus kedua yaitu 80%. Ini berarti dari 10 soal terdapat 8 soal yang benar dijawab siswa dan sisanya 2 soal yang salah dijawab siswa.

Aktivitas guru yang diamati dengan menggunakan lembar observasi. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dinyatakan dengan persentase. Terlihat sebagian besar aktivitas guru pada siklus I, II, III adalah guru menyampaikan materi kepada siswa dengan persentase 28% pada siklus I, 30% pada siklus II dan 31% pada siklus III. Dan terlihat bahwa aktivitas siswa yang paling dominan adalah kegiatan siswa

mendengar, menyimak dan mencatat materi yang disajikan oleh guru sebesar 29% pada siklus I, 30% pada siklus II dan 31% pada siklus III.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, terlihat adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Perbandingan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara grafik 6 dapat digambarkan sebagai berikut :



Berdasarkan grafik 6 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dari siklus pertama hingga siklus ketiga. Pada siklus pertama skor rata-rata yang dicapai oleh guru adalah 2.75 dengan kategori baik, pada siklus kedua skor rata-rata yang dicapai guru adalah 3,38 dengan kategori baik dan pada siklus ketiga skor rata-rata yang dicapai guru adalah 3.62 dengan kategori sangat baik. Dari grafik tersebut terlihat bahwa guru semakin terampil dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Dari penjelasan diatas terlihat adanya peningkatan dari siklus pertama sampai siklus ketiga, baik peningkatan ketuntasan individual dan klasikal maupun aktivitas guru dan siswa, dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Jadi dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berhasil membuat siswa tertarik dan semangat mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Penelitian yang dilakukan oleh Kristin (2011) menunjukkan hal yang serupa dimana penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) juga menunjukkan peningkatan yang serupa.

Dimana, kemampuan pengelolaan pembelajaran oleh guru terus mengalami peningkatan dari siklus pertama hingga siklus ketiga dari penelitian.

Selain itu respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini juga sangat positif. Respon positif ini menunjukkan bahwa siswa antusias dengan pembelajaran yang disajikan. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan perhatian dan membuat mereka terlibat dalam pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Motivasi ini yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas pembelajaran seperti yang teramati oleh pengamat. Tingginya respon siswa secara tidak langsung dapat membantu siswa mendapatkan pemahaman konsep yang utuh.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di kelas X SMA N 1 Kuta Cot Glie selama 3 siklus, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di SMA N 1 Kuta Cot Glie pada materi vektor meningkat. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan yang meningkat dari 15% pada siklus I, 85% pada siklus II dan 95% pada siklus III.
2. Aktivitas guru dan siswa pada penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* belum mencerminkan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase aktivitas guru dan siswa yang dominan, yaitu aktivitas guru dalam menyampaikan materi vektor kepada siswa.
3. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* selama tiga siklus, dengan perolehan skor 2,75 dengan kategori baik pada siklus I, skor 3,38 kategori baik pada siklus II dan skor 3,62 kategori sangat baik pada siklus III.
4. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan respon positif kepada siswa bahwa mereka senang terhadap topik yang dipelajari.
5. Pembelajaran menyenangkan dan menemukan suasana yang baru. Selain itu siswa juga dapat belajar bertanggungjawab dengan kelompoknya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bahri Djamarah, Syaiful dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hartanti, Kristin. 2011. *Peningkatan Aktivitas dan Ketuntasan Hasil Belajar Fisika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games tournament (TGT) disertai Media Ular Tangga Pada Siswa Kelas VII H SMP Negeri 2 Tempeh*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative learning teori dan aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktek*. Bandung: Nusa Media.