

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI  
(Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI IPS Semester Ganjil  
SMA Negeri 1 Natar Tahun Pelajaran 2012/2013)**

**Jamallian Asri, Pargito, Sudarmi**

*This research is a quasi experimental study aimed to determine the application of cooperative learning model Teams Games Tournament in improving student achievement. Design used in this study is a one-group pretest-posttest design. The population in this study were all students of class XI IPS SMA Negeri 1 Natar South Lampung school year 2012/2013. The research sample XI IPS 4 of four classes by simple random sampling. Based on the results of the data analysis we concluded that student achievement is better after using cooperative learning model TGT, seen from keefektifitasannya of student achievement after such treatment an effective learning model is used to improve student achievement geography class XI semester IPS SMA Negeri 1 Natar South Lampung school year 2012/2013 in the matter distribution of flora.*

**keywords:** *cooperative learning teams games tournament mode, achievements learning, learning effectiveness*

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu yang bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Natar Lampung Selatan tahun pelajaran 2012/2013. Sampel penelitian kelas XI IPS 4 dari empat kelas dengan cara *simple random sampling*. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa prestasi belajar siswa lebih baik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dilihat dari keefektifitasannya dari prestasi belajar siswa setelah dilakukannya perlakuan model pembelajaran ini efektif digunakan dalam meningkatkan prestasi belajar geografi siswa kelas XI IPS semester ganjil SMA Negeri 1 Natar Lampung Selatan tahun pelajaran 2012/2013 pada materi persebaran flora.

**kata kunci:** *pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament, prestasi belajar, efektifitas belajar*

**PENDAHULUAN :**

Permasalahan yang sering muncul dalam kegiatan pembelajaran di sekolah ialah metode mengajar guru yang masih menggunakan model konvensional yakni banyak menggunakan ceramah sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, sehingga sering menyebabkan peserta didik yakni siswa merasa jenuh dan berakibat pada menurunnya prestasi belajar siswa, guru yang memegang peran penting dalam proses pembelajaran di

kelas hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat agar tercapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki seperti pendapat Joyse dalam Trianto (2010:12). Setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

SMA Negeri 1 Natar yang menjadi lokasi penelitian terletak di jalan Dahlia III Kecamatan Natar Kabupaten Lampung

Selatan. SMA Negeri 1 Natar mempunyai 25 lokal kelas yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan rincian 8 lokal untuk kelas X, 4 lokal untuk kelas XI IPS dan 5 lokal untuk kelas XI IPA, serta 4 lokal untuk kelas XII IPS dan 5 lokal untuk kelas XII IPA, dan beberapa sarana pendukung pendidikan lainnya.

Didasarkan hasil penelitian pendahuluan pada tanggal 6 – 9 Agustus 2012 penyampaian materi belajar terutama mata pelajaran geografi khususnya pada kelas XI IPS guru menggunakan metode ceramah atau ekspositori. Di mana metode ini guru berperan cukup aktif dan lebih memegang peran dalam aktivitas pembelajaran, sedangkan siswa cenderung pasif dan hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Siswa kelihatan nampak jenuh serta rendahnya aktivitas ditandai dengan sedikitnya siswa yang menjawab pertanyaan dari guru dan jika sebaliknya guru memberikan kesempatan untuk bertanya maka tidak ada siswa yang mau bertanya, jelas fenomena ini mempengaruhi aktivitas dan prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar siswa merupakan suatu kondisi yang bersifat fenomatif dan kondisional tergantung pada keadaan kondisi siswa dan peran serta guru selaku pengajar, demikian pula dengan kemampuan siswa yang belajar dalam suatu kelas yang memiliki kemampuan berbeda-beda, terkadang siswa mencapai prestasi belajar yang memuaskan dan dapat pula menurun, fenomena kondisi ini menunjukkan adanya faktor yang mempengaruhi kondisi belajar siswa seperti faktor lingkungan, instrumental, fisiologis dan psikologis.

Dengan demikian model dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif pemecahan permasalahan pembelajaran yang telah diungkapkan sebelumnya, Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi masalah di atas ialah model pembelajaran kooperatif. Seperti pendapat Vygotsky dalam Agus Suprijono (2009:55): Melalui pembelajaran kooperatif pengetahuan siswa dibangun dan dikonstruksikan secara mutual. Keterlibatan dengan orang lain membuka kesempatan bagi mereka mengevaluasi dan memperbaiki pemahaman. Dengan cara ini, pengalaman dalam konteks sosial memberikan mekanisme penting untuk perkembangan pemikiran peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe pembelajaran salah satunya ialah tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menurut pendapat De Vris dan Edwar dalam Slavin (2010:112): “ *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan skor mutual siswa ”. pada tipe pembelajaran ini siswa diarahkan untuk berkelompok (*Teams*) dan berdiskusi dengan materi yang telah dirancang sebelumnya oleh guru. Kemudian terdapat permainan (*Games*) akademik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, dan diakhiri dengan turnamen (*Tournament*) akademik untuk mendapatkan penghargaan kelompok agar proses pembelajaran tidak membosankan. Kelebihan dari Model pembelajaran kooperatif mempunyai struktur tujuan, struktur tugas, dan struktur penghargaan (*Reward*) yang membuat menjadi berbeda dengan dari model pembelajaran yang lainnya. Model pembelajaran ini digunakan berbagai tujuan pembelajaran akademik, melatih keterampilan sosial dan penerimaan terhadap keberagaman. Kondisi lingkungan yang dibutuhkan untuk

pelaksanaan model pembelajaran kooperatif adalah kondisi yang bebas (tak dikontrol ketat oleh guru), tersediannya sumber atau materi belajar, dan keaktifan dari setiap anggota kelompok dalam proses pembelajaran model pembelajaran kooperatif.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ini dianggap dapat meningkatkan prestasi belajar siswa karena didalamnya terdapat permainan (*games*) dan pertandingan (*tournament*) akademik yang dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dan memberikan motivasi agar prestasi belajar menjadi baik. Selain itu keunggulan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan, dapat membantu merespon orang lain, dapat memberdayakan siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, dapat meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahannya sendiri.

Dari penjelasan yang telah disampaikan diatas mengenai keefetifan pembelajaran kooperatif terhadap prestasi belajar dan didasarkan pada hasil wawancara dengan guru mata pelajaran geografi mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang belum pernah diterapkan dikelas XI IPS SMA N 1 Natar, maka penulis berniat untuk melakukan penelitian mengenai perbedaan prestasi belajar geografi siswa sesudah dan sebelum menggunakan model kemudian untuk mengetahui keefetifitasan model pembelajaran

kooperatif tipe TGT terhadap prestasi belajar siswa.

## **METODELOGI :**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Pre-Experimental Disigen* menurut Sugiyono (2006:82) dalam metode ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena variabel luar masih berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Bentuk penelitiannya ialah menggunakan *One-Group Pretest-Postest Disigen* dimana penelitian diberikan pretest (tes awal) terlebih dahulu sebelum dilakukan perlakuan selanjutnya diberikan postes (tes akhir) hal ini dilakukan agar dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberikanya perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS yang berjumlah 163 siswa, pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* diperoleh sampel yakni siswa kelas XI IPS 4 dengan jumlah 39 siswa yang akan diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, teknik observasi dan teknik dokumentasi. Untuk uji instrumen penelitian digunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji taraf kesukaran, dan daya pembeda. Untuk teknik analisis data dilakukan pensekoran, uji *gain*, uji normalitas, uji t test berkorelasi dan uji proporsi menggunakan uji z.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini antara lain:

1. Prestasi belajar siswa lebih baik setelah menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe TGT dari pada sebelum menggunakan model pembelajaran.

2. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif diterapkan pada model pembelajaran geografi ditinjau dari prestasi belajar geografi siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara astronomis SMA Negeri 1 Natar berada pada  $05^{\circ}14'00''$  LS –  $05^{\circ}17'00''$  LS dan  $105^{\circ}12'00''$  BT –  $105^{\circ}28'00''$ BT. Secara administratif SMA Negeri 1 Natar berada di Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

### 1. Hasil analisis data

#### a. Perolehan nilai siswa

- 1) Hasil pre-test sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Nilai terendah yang diperoleh siswa sebesar 35 sedangkan nilai tertinggi mendapatkan nilai 75 untuk persentase ketuntasan belajar mencapai 55,90%, persentase ini di bawah ketuntasan yang diharapkan yakni sebesar 65%.

- 2) Hasil pos-test setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Nilai terendah siswa memperoleh nilai 50 sedangkan untuk perolehan nilai tertinggi mendapatkan nilai 90 untuk persentase ketuntasan belajar mencapai 79,48%.

#### b. Peningkatan prestasi belajar siswa.

Peningkatan prestasi belajar siswa didapatkan dengan menggunakan perhitungan N-Gain. Dari analisis data

hasil belajar diperoleh nilai Gain sebagai berikut:

1. Siswa memperoleh indeks gain tinggi sebanyak 11 orang siswa atau sebesar 28,2%.
2. Siswa memperoleh indeks gain sedang sebanyak 15 orang siswa atau 38,5%.
3. Siswa memperoleh indeks gain rendah sebanyak 13 orang atau 33,3%.

Dari perolehan data, dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh cukup efektif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dilihat dari perolehan indeks gain siswa terbanyak pada kriteria sedang.

#### c. Pengujian hipotesis

Setelah diperoleh nilai pre-test dan post-test siswa maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis yang diajukan, hasil pengujian hipotesis sebagai berikut:

- 1) Uji Normalitas

Kriteria naormalitas diterima  $H_0$  jika  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ . Hasil analisis data diperoleh pada pengujian normalitas pre-test didapatkan  $4,19 < 9,49$ . Sedangkan pada pos-test diperoleh nilai sebesar  $9,05 < 9,49$ . Dengan demikian kedua data pre-test dan post-test berdistribusi normal, sehingga  $H_0$  ditolak.

- 2) Uji t Test berkorelasi

Pada pengujian ini kriteria pengujian menggunakan uji fihak kanan dengan taraf kesalahan yang diambil sekitar 5%. Dari analisis data diperoleh t hitung sebesar -9,23 kemudian dikonsultasikan dengan t

tabel dengan dk n-2 diperoleh dk=36 dengan taraf kesalahan yang diambil sebesar 5% maka diperoleh t tabel sebesar 1,69 dari kreteria penerimaan hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya maka t hitung jatuh pada daerah penerimaan  $H_1$  atau penolakan  $H_0$ .

Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara pencapaian prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dinilai dari prestasi belajar siswa.

### 3) Uji Proporsi

Dari uji proporsi yang dilakukan diperoleh  $Z_{hitung}$  adalah 2.15 dan taraf nyata  $\alpha = 5\%$  diperoleh  $Z_{tabel} = 1.64$ . kreteria dalam uji hipotesis ini adalah  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  dan diperoleh nilai  $Z_{hitung} = 2,15 > Z_{tabel} = 1,64$  maka  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS pada pokok bahasan menganalisis sebaran hewan dan tumbuhan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dari penelitian mengenai penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang ditinjau dari prestasi belajar di SMA Negeri 1 Natar yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada perbedaan prestasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pokok bahasan sebaran flora, hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa lebih baik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dari pada sebelum penggunaan model pembelajaran.
2. Model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament efektif diterapkan pada pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Natar Lampung Selatan karena dalam pembelajaran ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, didukung dengan kegiatan permainan (Games) dan turnamen akademik.

### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dalam penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, jadi dapat menjadi referensi model pembelajaran bagi guru bidang studi geografi, dan dapat menjadi alternatif model pembelajaran agar suasana di kelas menjadi menyenangkan.
2. Model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament efektif diterapkan pada pembelajaran geografi dimungkinkan dapat diaplikasikan pada mata pelajaran yang lain sebagai upaya peningkatan mutu pembelajaran dikelas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agus Suprijono. 2009. *Cooperatif Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- B.R. Hargenhan dan Matthew H. Olson. 2008. *Teori Belajar*. Kencana. Jakarta
- Etin Solikhin dan Raharjo. 2009. *Cooperatif Learning : Analisa Model Pembelajaran IPS*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hamzah B Uno. 2008. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta
- Oemar Hamalik. 2004. *Perancangan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bumi Aksara. Jakarta
- R. E. Slavin. 2010. *Cooperatif Learning Teori, Riset, dan Praktek*. Nusa Media. Bandung.
- S. Nasution. 2004. *Metode Reasearch (Penelitian Ilmiah)*. Bumi Aksara. Jakarta
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. jakarta
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D*. Alfabeta. Bandung
- Sumadi Suryabrata. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Raja Gravindo Persada. Jakarta
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Tarsito. Bandung
- Syaiful Bahri Djamarah. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Trianto. 2010. *Mendesain Pembelajaran Inovatif Progresif, Konsep, Landasan dan Implementnya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana. Jakarta.