

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TGT TERHADAP KEMAMPUAN *SOFT SKILL* PADA MATERI POKOK LINGKUNGAN HIDUP DI SMPN 4 KOTA CIREBON

Abdur Rasyid

Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Majalengka
Jln. KH. Abdul Halim No. 103, Majalengka
e-mail : Ochid87@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran TGT terhadap kemampuan *Soft skill* siswa kelas VII SMPN 4 kota Cirebon pada materi Lingkungan Hidup. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 4 kota Cirebon tahun pelajaran 2017/2018. Dipilih dua kelas secara *cluster random sampling*, sebagai kelas eksperimen dan sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan *Soft skill* kelas eksperimen adalah 77,4655, sedangkan rata-rata kemampuan *Soft skill* kelas kontrol adalah 73,1207. Uji ketuntasan belajar kelas eksperimen menunjukkan bahwa *kemampuan Soft skill* siswa kelas eksperimen memenuhi ketuntasan belajar (≥ 65). Uji ketuntasan klasikal kelas eksperimen menunjukkan bahwa kemampuan *Soft skill* matematika kelas eksperimen mencapai kriteria ketuntasan klasikal ($85 \geq \%$).

Uji perbedaan rata-rata memberi hasil dan, atau, maka rata-rata kemampuan *Soft skill* kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Uji proporsi memberi hasil = 0,3521 dan = 1,8132, atau, dapat dikatakan persentase ketuntasan kelas eksperimen lebih baik daripada persentase ketuntasan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif terhadap kemampuan *Soft skill* siswa kelas VII SMPN 4 kota Cirebon pada materi Lingkungan Hidup

Kata kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Keefektifan, Kemampuan *Soft skill*

PENDAHULUAN

IPA merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu, serta memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini senantiasa dilandasi oleh perkembangan matematika. Dengan demikian, untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan IPA yang kuat.

Dalam rangka penguasaan IPA, kemampuan *Soft skill* sangat penting dimiliki setiap orang, bukan hanya karena sebagian besar kehidupan manusia akan berhadapan dengan masalah-masalah yang perlu dicari penyelesaiannya, tetapi *Soft skill* terutama yang bersifat penerapan, selain itu juga dapat menolong seseorang meningkatkan daya analitis dan dapat membantu mereka untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan pada berbagai situasi yang lain (Manalu, 1980: 5). Hal ini selaras dengan yang dikemukakan Gagne (Anni, 2007: 38) bahwa *Soft skill* (problem solving) merupakan tipe belajar paling tinggi yang dapat membantu dan mengembangkan keterampilan intelektual tingkat.

Hasil observasi di sekolah menunjukkan bahwa beberapa proses pembelajaran IPA tidak banyakk melibatkan siswa, sehingga siswa kurang kreatif. Masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran yang konvensional dimana guru sebagai pusat informasi menerangkan materi dan siswa duduk dengan manis mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa menjadi pasif dan tidak kreatif. Minat belajar siswa rendah, motivasi kurang dan berujung pada hasil belajar yang rendah. Tidak banyak kesempatan bertanya dan berdiskusi dengan leluasa. Kerjasama siswa tidak terjalin dengan baik. Model pembelajaran kooperatif tidak terlaksana dengan baik.

Pendidikan IPA sebagai bagian dari pendidikan umumnya memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya di dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yaitu manusia yang

mampu berfikir kritis, kreatif, logis dan berinisiatif dalam menanggapi isu di masyarakat yang diakibatkan oleh dampak perkembangan IPA dan teknologi. Pendidikan IPA juga diharapkan dapat menjadi wahana peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Depdiknas, 2008).

Rendahnya hasil belajar IPA siswa dapat disebabkan usaha yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa belum berjalan seperti yang diharapkan. Banyak usaha yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kualitas pendidikan, diantaranya pembaharuan kurikulum, proses belajar mengajar, peningkatan kualitas guru, pengadaan buku pelajaran, sarana belajar mengajar, penyempurnaan sistem penilaian dan sebagainya.

Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan sangat dipengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar. Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) menjadi pilihan dalam proses belajar mengajar. Dalam TGT, satu kelompok terdiri dari 3 siswa yang memiliki kemampuan heterogen (rendah, sedang, dan tinggi (Miftahul, 2013).

Hasil belajar IPA dengan permainan yang dirancang dalam model ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Ada 5 komponen utama dalam TGT yaitu presentasi di kelas, tim (kelompok), game (permainan), turnamen, dan rekognisi tim (Slavin, 2015).

Model ini dapat mengubah pembelajaran yang semula teacher oriented ke student oriented. Beberapa manfaat penerapan model TGT antara lain: 1) siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengungkapkan pendapatnya; 2) Rasa

percaya diri siswa menjadi lebih tinggi; 3)Perilaku saling mengganggu antar siswa menjadi berkurang; 4)Motivasi belajar siswa bertambah; 5)Kepekaan dan toleransi antar siswa akan meningkat; 6)Kebebasan mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada pada diri siswa serta meningkatkan kerjasama dengan siswa lain sehingga interaksi belajar mengajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Astuti Wijayanti (2016) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi mahasiswa Pendidikan IPA. Secara umum proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran TGT berjalan dengan lancar dan mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Sehingga pembelajaran dengan model TGT dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar IPAsiswa (Esti.2014).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran TGT efektif terhadap kemampuan Soft skill siswa kelas VII di SMPN 4 Kota Cirebonpada materi pokok Lingkungan Hidup. Masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut. 1) Apakah kemampuan Soft skill pada materi pokok Lingkungan Hidup di SMPN 4 Kota Cirebon dengan model pembelajaran TGT memenuhi KKM individual. 2) Apakah kemampuan Soft skill pada materi pokok Lingkungan Hidup di SMPN 4 Kota Cirebon dengan model pembelajaran TGT memenuhi KKM klasikal. 3) Apakah kemampuan Soft skill pada materi pokok Lingkungan Hidup di SMPN 4 Kota Cirebon dengan model pembelajaran TGT lebih baik daripada model pembelajaran Konvensional.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SMP N 4 Kota Cirebon kelas VII tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian dilaksanakan mulai bulan April untuk studi pendahuluan dan pengambilan data mulai bulan Mei sampai dengan Juni tahun pelajaran 2017/2018.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 4 kota Cirebon yang terdiri dari 5 kelas, sedangkan sampelnya terdiri dari dua kelas yaitu kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol. Pembelajaran siswa kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran TGT dan pembelajaran siswa kelas control menggunakan model pembelajaran konvensional.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi dan metode tes. Analisis data yang dilakukan adalah analisis data awal dan analisis data akhir. Data awal adalah data yang didapat dari nilai ulangan harian pertama, dimana sampel belum diberi model pembelajaran yang berbeda. Uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan rata-rata dilakukan terhadap data awal tersebut.

Data akhir adalah data yang didapat dari hasil tes, dimana tes tersebut dilaksanakan setelah sampel diberi model pembelajaran yang berbeda, yaitu model pembelajaran TGT dan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran TGT dilaksanakan di kelas VII D, sedangkan model pembelajaran konvensional dilaksanakan di kelas VII C. Uji yang dilakukan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Perangkat penelitian ini terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan tes kognitif yang berbentuk soal cerita. Perangkat tes kemudian diujicobakan di luar sampel untuk menghindari biasanya hasil penelitian. Setelah tes uraian diujicobakan pada kelas di luar sampel, hasilnya dianalisis. Analisis yang dilakukan adalah validitas tiap butir soal, reliabilitas, daya beda soal, dan tingkat kesukaran. Soal dikatakan valid apabila mampu mengukur yang seharusnya diukur.

Untuk mengetahui validitas soal digunakan rumus korelasi product moment. Seperangkat tes dikatakan reliabel apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Artinya apabila tes tersebut dikenakan pada sejumlah subjek yang sama pada lain waktu, maka hasilnya akan tetap sama atau relatif

sama. Untuk menghitung reliabilitas tes bentuk uraian digunakan rumus *alpha*.

Daya beda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa pandai dan siswa kurang pandai. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya beda bagi tes berbentuk uraian adalah dengan menghitung perbedaan dua buah rata-rata yaitu antara rata-rata kelompok atas dengan rata-rata kelompok bawah untuk tiap-tiap item.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu observasi terhadap proses pembelajaran pada kelas VII, menguji normalitas dan homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol, menentukan materi, menyusun rencana pembelajaran, dan menyusun tes kemampuan *Soft skill*. Materi pokok yang diambil Lingkungan Hidup.

Guru melaksanakan model pembelajaran TGT pada kelas eksperimen diawali dengan memberikan apersepsi yang berkaitan langsung dengan permasalahan kehidupan sehari-hari. Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 siswa yang memiliki kemampuan berbeda. Kemudian dalam kerja kelompok tersebut, guru memberikan tugas yang harus dipelajari dan dikerjakan oleh siswa.

Apabila ada dari anggota kelompok yang belum mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut pada guru. Guru meminta siswa untuk mengerjakan satu atau dua soal *Soft skill*. Setelah itu soal dibahas bersama, kemudian guru meminta perwakilan dari peserta didik untuk mempresentasikannya di depan kelas. Selanjutnya dilakukan sesi game.

Tiap perwakilan kelompok duduk satu meja dengan perwakilan kelompok lain yang mempunyai kemampuan yang sama. Tiap

perwakilan kelompok berlomba untuk mendapatkan poin untuk kelompoknya dengan menjawab pertanyaan saat game. Pada akhir pembelajaran siswa diberi kesempatan untuk mengambil kesimpulan. Data awal diambil dari nilai harian pertama mata pelajaran matematika kelas VII SMPN 4 kota Cirebon tahun pelajaran 2017/2018 siswa kelas eksperimen, kelas kontrol dan kelas ujicoba.

Analisis data awal berisi semua pengujian yang dilakukan pada data awal yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan rata-rata. uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah nilai ulangan harian pertama pada siswa kelas eksperimen, kelas kontrol, dan kelas ujicoba berdistribusi normal atau tidak. Pengujian data awal untuk normalitas data menggunakan uji *chi*-kuadrat.

Perhitungan uji normalitas data awal kelas eksperimen memberikan hasil $= 4,0084$ dan $= 11,1$, maka, artinya data kelas eksperimen berdistribusi normal. Perhitungan uji normalitas data awal kelas kontrol memberikan hasil $45 = 6,1858$ dan $= 11,1$, maka, artinya data kelas kontrol berdistribusi normal. Perhitungan uji normalitas data awal kelas ujicoba memberikan hasil $= 3,7685$ dan $= 11,1$, maka, artinya data kelas ujicoba berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran 7, 8, dan 9. Dari ketiga perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa semua kelas VII di SMP N 4 Kota Cirebon berdistribusi normal.

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji hipotesis kesamaan dua rata-rata, uji dua pihak. Kriteria pengujiannya adalah terima jika $(H_0 \text{ jika } -t(1 - \frac{1}{2}\alpha) < t_{hitung} < t(1 - \frac{1}{2}\alpha))$ dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ (Sudjana, 2002:239). Perhitungan uji kesamaan rata-rata data awal memberikan hasil $t_{hitung} = 0,3437$ dan $t_{tabel} = 2,0032$, maka $-2,0032 < 0,3437 < 2,0032$ atau $-t(1 - \frac{1}{2}\alpha) < -t(1 - \frac{1}{2}\alpha)$, artinya tidak ada perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji Homogenitas/uji Bartlett memberi hasil $X^2_{hitung} = 0,0007$ dan $X^2_{tabel} = 3,84$. Karena, data akhir mempunyai varian

yang sama $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, data akhir mempunyai varian yang sama atau homogen.

Dalam penelitian ini waktu pembelajaran yang digunakan adalah 2 kali pertemuan.

Setelah perlakuan diberikan pada kelas eksperimen yaitu kelas yang dikenai model pembelajaran TGT dan dilakukan tes akhir, diketahui rata-rata kelas TGT adalah 77,4655 dan 27 siswa dari 29 siswa memperoleh nilai lebih dari 65. Dengan demikian, model pembelajaran tersebut dapat membantu siswa dalam mencapai ketuntasan belajar secara individual terhadap kemampuan menyelesaikan soal Soft skill materi pokok Lingkungan Hidup. Hal ini terlihat nilai t_{hitung} yang lebih besar dari nilai t_{table} . Nilai t_{hitung} kelas TGT adalah sebesar 8,1989 lebih besar dari nilai t_{table} yaitu 1,70.

Model pembelajaran TGT dapat membantu siswa dalam mencapai ketuntasan belajar secara klasikal terhadap kemampuan menyelesaikan soal Soft skill materi pokok Lingkungan Hidup. Hal ini terlihat dari nilai $Z_{hitung}=1,2212$ lebih dari Z_{table} 0,3521. Di samping itu, model pembelajaran TGT lebih baik daripada model pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari nilai $t_{hitung}=2,0154$ dan $t_{table}= 1,68$ ($t_{hitung} < t_{table}$) dan nilai $Z_{hitung} = 1,8132$ dan $Z_{table} = 0,3521$. Dengan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran TGT efektif terhadap kemampuan *Soft skill* siswa SMP N 4 Kota Cirebon pada materi pokok Lingkungan hidup.

Pada awal penelitian siswa yang menjadi sampel merasa kebingungan dan merasa mendapat beban dengan adanya suatu model pembelajaran yang tidak biasa mereka dapatkan, tetapi dengan bimbingan guru, siswa mulai dapat memahami dan dapat menyesuaikan diri dengan model pembelajaran ini. Setelah dibentuk kelompok pada pertemuan pertama, siswa langsung menempatkan diri sesuai dengan kelompoknya dan mengerjakan apa yang menjadi tugasnya. Bersama dengan teman sekelompok, mereka bekerjasama menyelesaikan tugas yang sudah dibuat guru sebagai bahan kontrol atas kemajuan

yang diperoleh siswa. Dengan adanya kebebasan yang lebih untuk beraktifitas, proses pembelajaran terkadang mengalami gangguan dengan adanya siswa yang saling mengganggu antar kelompok, tetapi hal ini dapat dikendalikan oleh guru.

Dalam pembelajaran TGT terdapat pembelajaran kelompok dan disusul dengan permainan atau game. Guru mengatur tempat duduk dan kelompok siswa untuk kelancaran pelaksanaan pembelajaran. Persiapan dan pengaturan untuk pelaksanaan pembelajaran TGT memerlukan waktu yang lama.

Model pembelajaran TGT didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota lain dalam kelompoknya. Pada pembelajaran TGT memberi kesempatan pada siswa untuk dapat berdiskusi dan berpendapat dengan teman-teman lainnya dalam situasi yang terbuka dan memicu siswa untuk meningkatkan keterampilan komunikasi. Pada awal pembelajaran kesulitan siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok tidak begitu signifikan, mengingat tugas yang harus diselesaikan siswa adalah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang telah disiapkan guru. Tetapi pada sesi game ada beberapa siswa masih terlihat bingung dalam memahami aturan permainan.

Pada pertemuan selanjutnya, perlahan-lahan hambatan-hambatan yang terjadi dapat berkurang karena siswa merasa tertarik dengan pembelajaran TGT. Siswa merasa senang bekerja dan menyelesaikan tugas-tugas secara kelompok. Pada sesi game siswa terlihat memahami aturan permainan dan merasa tertarik sehingga berlomba menyelesaikan soal untuk memperoleh skor untuk timnya.

Soft skill membutuhkan tingkat berpikir yang tinggi dan memerlukan keuletan dalam mendapatkannya. Terdapat beberapa langkah-langkah dalam memecahkan masalah. Langkah-langkah tersebut yaitu memahami masalah, membuat

rencana pemecahan masalah, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali jawaban. Guru membimbing siswa untuk menerapkan langkah-langkah tersebut dalam memecahkan masalah.

Hasil tes kemampuan *Soft skill* pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi pokok lingkungan hidup lebih baik karena siswa lebih mudah menentukan dan memahami konsep-konsep yang sulit yaitu dengan mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya. Melalui diskusi akan terjalin komunikasi dan interaksi dengan siswa saling berbagi ide serta memberi kesempatan siswa untuk mengungkapkan pendapatnya.

Penggunaan model pembelajaran TGT efektif terhadap kemampuan *Soft skill* karena dengan menerapkan suatu model baru pada proses pembelajaran siswa tidak merasa bosan dan jenuh sehingga siswa termotivasi dan terlihat secara aktif untuk mengikuti proses belajar mengajar.

KESIMPULAN

Setelah dilaksanakan penelitian mengenai kemampuan *Soft skill* siswa SMP N 4 Kota Cirebon yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran konvensional pada materi pokok Lingkungan Hidup, dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut. 1) Kemampuan *Soft skill* pada materi pokok Lingkungan Hidup di SMP N 4 kota Cirebon dengan model pembelajaran TGT memenuhi KKM individual. 2) Kemampuan *Soft skill* pada materi pokok lingkungan Hidup di SMP N 4 Kota Cirebon dengan model pembelajaran TGT memenuhi KKM klasikal. 3) Kemampuan *Soft skill* pada materi pokok lingkungan hidup di SMP N 4 Kota Cirebon dengan model pembelajaran TGT lebih baik daripada model pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah

matematika siswa kelas VII SMP N 4 Kota Cirebon pada materi pokok lingkungan hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Akcaj, B. 2009. Problem Based Learning in Science Education. *Journal of Turkish Science Education*, 4 (1): 26-36.
- Anni, C. T. 2007. Psikologi Belajar. Semarang: Unnes Press
- Depdiknas. 2008. Panduan Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu. Jakarta: Puskur, Balitbang Depdiknas.
- Manalu, P. 1980. Strategi Belajar dengan Pemecahan Masalah. Jakarta: depdikbud.
- Huda, Miftahul. 2013. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, Saras Utami dan Harini, Esti. 2014. Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Team Games Tournament Siswa Kelas III MI Muhammadiyah Ngadipuro I Dukun Magelang. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(2):191-196.
- Slameto. 2003. Belajardan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, Robert E.. 2015. Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik. (Alihbahasa: Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media.
- Sudjana. 2002. Metode Statistika. Bandung: Tarsito.
- Wijayanti, A. (2016). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep fisika dasar mahasiswa pendidikan IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 11(1).