

# PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA PEMBELAJARAN TEORI ATOM DI SMA PEMBANGUNAN PADANG

**Asregi Asril**

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Kuantan Singingi  
asregi.asril@gmail.com

## **Abstract**

*Atomic Theory was one of learning materials delivered by discussion method. Discussion method was not make students more active in the learning process that caused student had low Minimum Completeness Criteria (KKM). One of learning strategies that could improve student activity was Teams Games Tournament (TGT) learning model type. This study aims to reveal the application of TGT learning model could increase percentage of student KKM in atomic theory in class XI IPA Development High School Padang. This type of research is an experiment by comparing the percentage of learning completeness with discussion method and with TGT. The population of this study was all students of class XI IPA Development High School Padang in the 2011/2012 academic year and the research sample was class XI IPA as an experimental class. Learning completeness by using TGT was 51.2% higher than discussion method that has 33.3% learning completeness. Therefore, there was an increase of learning completeness by 17.9% TGT. It means that learning chemistry using the Teams Games Tournament could increase the percentage of students' Minimum completeness criteria (KKM) on the atomic theory in class XI Padang Development High School.*

**Keywords:** Model Pembelajaran, Teams Games Tournament, Hasil Belajar, Pembelajaran Kimia

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu pendidikan hendaknya dikelola, baik kualitas maupun kuantitas. Hal tersebut bisa tercapai bila siswa dapat menyelesaikan pendidikan tepat pada waktunya dengan hasil belajar yang baik. Hasil belajar seseorang ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor yang ada diluar siswa adalah guru profesional yang mampu mengola pembelajaran dengan model-model yang tepat, yang memberi kemudahan bagi siswa untuk mempelajari materi pelajaran, sehingga menghasilkan belajar yang lebih baik. (Ronita dkk, 2019)

Belajar aktif dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu cara yang dapat digunakan agar siswa belajar aktif adalah model pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif siswa akan aktif

belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dalam kelompoknya (Ibrahim, 2000). Jadi, dengan pembelajaran kooperatif dapat membuat siswa bersemangat dalam belajar karena dalam kelompok akan terjadi interaksi antar siswa dengan siswa dan siswa dengan guru.

Proses pembelajaran yang hanya menerima pemahaman materi terus menerus kurang memberi peluang bagi siswa untuk beraktivitas. Dari pengamatan yang penulis hadapi di lapangan pembelajaran kondisi seperti ini membuat siswa menjadi jenuh, bosan dan bahkan mengantuk dan membuat siswa akan sulit memahami konsep yang ada pada materi pembelajaran. Akibatnya sebagian siswa tertinggal dari siswa lain yang memiliki konsentrasi baik dalam belajar. Hal ini terjadi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang

Teori atom dimulai dari teori atom yang paling sederhana sampai yang sempurna seperti

yang dikemukakan Schrödinger. Teori atom merupakan salah satu materi yang ada pada pembelajaran kimia Kelas XI Semester I. Materi teori atom ini berisi tentang konsep-konsep atom dan bentuk perkembangan teori atom itu sendiri.

Siswa dalam pemahaman materi teori atom masih belum memuaskan. Dari data yang didapatkan siswa yang mencapai ketuntasan belajar yakni sebanyak 33,3% dari KKM 65. Pembelajaran menjadi tidak maksimal karena dilakukan dengan metode diskusi dan tanya jawab. Untuk itu perlu dicari proses pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan interaksi siswa. Salah satu cara yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif. Beberapa model pembelajaran kooperatif seperti Student Team Achievement Division (STAD), Teams Games Tournament (TGT), Kooperatif Intergrated Reading And Composition (CIRC) dan lain-lain.

Penelitian yang menggunakan model pembelajaran TGT telah dilakukan oleh Rika (2006) pada materi struktur atom dan Eldesfiari (2010) pada materi Ikatan Kimia ditemukan bahwa pembelajaran dengan TGT dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian tentang TGT pada materi teori atom belum dilakukan maka diadakan penelitian pada materi tersebut. Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Teams Games Tournament pada Pembelajaran Teori Atom di SMA Pembangunan Padang".

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian eksperimen. Eksperimen pada intinya adalah pengamatan atau observasi terhadap suatu akibat (variabel terikat) dan sebab (variabel bebas) tertentu, melalui suatu upaya sengaja yang dilakukan oleh peneliti (Ali, 1993).

Desain penelitian yang digunakan adalah membandingkan hasil rata-rata ketuntasan pembelajaran tanpa TGT dengan ketuntasan pembelajaran menggunakan TGT. Dalam hal ini peningkatan ketuntasan dihitung dengan persentase.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diambil dalam penelitian ini merupakan persentase ketuntasan tanpa menggunakan metode TGT pada kelas XI IPA tahun pelajaran 2010/2011 dan persentase ketuntasan belajar menggunakan metode TGT pada kelas XI IPA tahun pelajaran 2011/2012. Kelas sampel yang diambil adalah kelas XI IPA.

**Table 1.** Distribusi nilai dengan diskusi dan tanya jawab dan dengan TGT.

Dengan diskusi dan tanya jawab pada kelas XI IPA tahun pelajaran 2010/2011		Dengan metode TGT pada kelas XI IPA tahun pelajaran 2011/2012		
Nilai	Frekuensi	Skor	Nilai	Frekuensi
40	3	13	52	2
45	7	14	56	2
50	3	15	60	6
55	5	16	64	9
60	4	17	68	8
65	1	18	72	4
70	0	19	76	3
75	2	20	80	3
80	6	21	84	1
85	2	22	88	1

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan nilai siswa antara pembelajaran dengan diskusi dan tanya jawab dan dengan TGT. Nilai dengan TGT lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pembelajaran dengan diskusi dan tanya jawab. Dari data terlihat bahwa ketuntasan pembelajaran dengan TGT telah mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 65. Terdapat 20 orang dari 39 siswa (51,2%). Sedangkan ketuntasan pembelajaran dengan diskusi dan tanya jawab terdapat 11 orang dari 33 siswa (33,3%)

Berdasarkan hasil analisis data persentase ketuntasan belajar tanpa menggunakan metode TGT pada kelas XI IPA tahun pelajaran 2010/2011 memiliki ketuntasan belajar yang lebih rendah dibandingkan persentase

ketuntasan belajar dengan menggunakan metode TGT pada kelas XI IPA tahun pelajaran 2011/2012. Jadi,  $H_0$  ditolak sedangkan  $H_1$  diterima. Artinya, pembelajaran kimia menggunakan Teams Games Tournament dapat meningkatkan persentase ketuntasan belajar siswa pada materi teori atom kelas XI SMA Pembangunan Padang.

Pembelajaran tanpa menggunakan TGT yakni pembelajaran dengan diskusi dan tanya jawab dimana siswa kurang memahami materi dengan baik sehingga yang mencapai ketuntasan belajar hanya 11 orang dari 33 siswa (33,3%). Akan tetapi, setelah dilakukan pembelajaran teori atom dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat 20 orang dari 39 siswa (51,2%) yang mencapai ketuntasan belajar. Pada pembelajaran dengan model kooperatif TGT dengan permainan monopoli yang terlihat siswa aktif berdiskusi dalam kelompoknya serta termotivasi dalam game membuat semangat belajar siswa meningkat. Beberapa guru lebih memilih model pembelajaran kooperatif TGT karena siswa dapat aktif dengan permainan dalam belajar (Slavin, 2009).

Pembelajaran kooperatif TGT meningkatkan keaktifan siswa karena pada model pembelajaran ini menggunakan metode pembelajaran secara berkelompok. Siswa berbagi ilmu dan berpartisipasi aktif dalam kelompoknya. Hasil diskusi dalam kelompok kemudian dilakukan permainan membuat siswa termotivasi karena komunikasi yang terjalin tidak hanya antara siswa dengan siswa, tapi juga antara siswa dengan guru. Hal lain yang siswa peroleh yaitu pada saat game berlangsung siswa berpacu dalam meraih skor tertinggi sehingga meningkatkan semangat belajar dan persaingan dalam arti yang positif. Hasil ini lebih bagus di bandingkan dengan kelas diskusi dan tanya jawab.

Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing (Slavin, 2009). Jadi, pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran dapat menimbulkan konsep

belajar aktif yang akan memberikan hasil belajar yang lebih baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kimia menggunakan Teams Games Tournament dapat meningkatkan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 17,9% pada materi teori atom kelas XI SMA Pembangunan Padang. Permainan yang ada dalam TGT membantu belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, TGT menjadikan persentase ketuntasan belajar menjadi meningkat.

#### 4. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar dengan diskusi dan tanya jawab pada kelas XI IPA tahun pelajaran 2010/2011 lebih rendah dibandingkan ketuntasan belajar dengan menggunakan metode TGT pada kelas XI IPA tahun pelajaran 2011/2012. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kimia menggunakan Teams Games Tournament dapat meningkatkan persentase ketuntasan belajar siswa pada materi teori atom kelas XI SMA Pembangunan Padang.

#### 5. REFERENSI

- Ali, Muhammad. 1993. Penelitian Pendidikan. Bandung: Angkasa
- Eldesfiari. 2010. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar pada Materi Ikatan Kimia Kelas X di SMA Negeri 6 Padang. Padang: Skripsi UNP
- Ibrahim, Muslimin, dkk. 2000. Pembelajaran Kooperatif. Semarang: University Press
- Rika. 2006. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Atom di SMA Negeri 1 Hiliran Gumanti Kab. Solok. Padang: Skripsi UNP
- Ronita, Asregi Asril, Nofri Yuhelman. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Method Make A Macth Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada

Pokok Bahasan Ikatan Kimia Kelas X IPA 1  
SMA Negeri 2 Singingi.” *Journal Education  
and Chemistry* 1(1): 30–35.

Slavin, Robert E. 2009. *Cooperatif  
Learning*. Bandung: Nusa Media