

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA KOKAMI

Siti Khotimatus Suhro¹, Haning Hasbiyati², Laila Khusnah³
Khotim_zuhro@yahoo.com, haninghasbiyati@gmail.com,
lailakhusnah@ymail.com

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes on the subject of human motion system by applying learning Teams Games Tournament (TGT) using the Kokami media. Researchers conducted observations in class VIII MTs Nurul Yaqin Sukorambi and approximately 45% of the data obtained show student score ≥ 70 in precycle. The study was conducted in two cycles, each cycle consisting of four phase: planning, action, observation and research reflection. This type of research is the Classroom Action Research (CAR). Based on the results obtained, the percentage of student learning outcomes by 75% the first cycle and the second cycle by 85%. The results of the daily test scores of students in the first cycle values obtained 78,85 and 86,65 second cycle values obtained. It proves that the Application of Learning Teams Games Tournament using Kokami can improve student learning outcomes.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Kokami, Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Sistem Gerak Manusia dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media Kokami. Peneliti melakukan observasi di kelas VIII MTs Nurul Yaqin Sukorambi dan diperoleh data sekitar 45% menunjukkan nilai siswa ≥ 70 pada prasiklus. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat fase yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, persentase hasil belajar siswa siklus I sebesar 75% dan Siklus II sebesar 85%. Adapun hasil nilai ulangan harian siswa pada siklus I diperoleh nilai 78,85 dan siklus II diperoleh nilai 86,65. Hal tersebut membuktikan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament menggunakan Kokami dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT), Kokami, Hasil Belajar.*

¹ Universitas Islam Jember, Indonesia

² Universitas Islam Jember, Indonesia

³ Universitas Islam Jember, Indonesia

PENDAHULUAN

Permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan Indonesia secara umum, memang masih membutuhkan perbaikan – perbaikan yang harus dilakukan oleh semua pelaku pendidikan. Seperti permasalahan pelaksanaan proses pembelajaran yang terjadi di MTs. Nurul Yaqin Sukorambi Jember khususnya pada kelas VIII. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA teridentifikasi masalah guru memberikan materi ajar dalam proses pembelajaran masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah dan beberapa hal lainnya yang menghambat proses belajar mengajar, misalnya siswa berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan karena siswa tersebut merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton, sehingga mereka tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Terbatasnya penguasaan guru terhadap model – model pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih rendah sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Dari 20 siswa hanya 45% siswa yang nilainya memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 70 sebagai nilai minimal lulus. Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar mengajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti pengetahuan, pemahaman dan sikap (Dimiyanti dan Mudjiono, 2006). Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran yang berupa perubahan perilaku individu. Individu akan memperoleh perilaku yang baru, menetap, fungsional, positif dan sebagainya. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran ialah perilaku secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif dan psikomotorik.

Kelemahan – kelemahan yang telah disebutkan diatas perlu adanya strategi pembelajaran di kelas agar permasalahan tersebut dapat terpecahkan misalnya dengan cara menerapkan suatu model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Teams Games Tournament (TGT)*. *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model yang mengajak siswa untuk aktif bermain sambil belajar, dimana siswa harus memainkan game akademik dengan kelompoknya (Sudjana, 2010). Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dimana para siswa dikelompokkan menjadi 4 - 5 orang perkelompok secara heterogen berdasarkan jenis kelamin, agama, etnis/suku, sehingga dapat dilatih kecakapan sosial. Dalam TGT setiap anggota di tugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota - anggotanya, kemudian mereka akan diuji melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game tersebut akan menentukan skor kelompok mereka masing – masing (Huda, 2011).

Tujuan *Teams Games Tournament* adalah menciptakan lingkungan kelas yang efektif, dimana semua siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan secara konsisten menerima dukungan untuk meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terdiri dari 5 komponen utama, yaitu: presentasi dikelas, kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok (Slavin dalam Hobri, 2009). Prosedur pelaksanaan *TGT* dimulai dari

aktivitas guru dalam menyampaikan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya di adakan turnamen, dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin skor bagi timnya.

Selain model pembelajaran TGT, diperlukan juga adanya variasi untuk memberikan penguatan ingatan kepada siswa terhadap suatu konsep yang telah diajarkan dengan mengembangkan kreatifitas siswa misalnya dengan menggunakan sebuah media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media pembelajaran harus melibatkan siswa dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai harapan. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan, dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa (Arsyad, 2002). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media kokami (Kotak dan Kartu Misterius). Kokami merupakan alat permainan yang menggunakan media kartu dan kotak berisi pertanyaan – pertanyaan mengenai materi pelajaran yang di kombinasikan dengan permainan bahasa. Penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif (Kadir, 2008).

Permainan dan media pembelajaran kokami mampu merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif dan kritis sehingga siswa mampu memahami pesan yang diberikan. Respon positif yang timbul secara komunikatif merupakan hasil dari permainan yang di rancang dan diatur secara menarik dan sistematis. Dengan demikian, permainan ini sangat baik digunakan dalam konteks kelas yang heterogen, sebuah kelas yang terdiri atas siswa dari latar belakang berbeda kadar kemampuannya. Mereka akan menemukan satu titik temu dalam membuat simpulan untuk merespon pesan yang mereka terima. Salah satu tahapan pada pembelajaran menggunakan media Kokami yaitu masing-masing juru bicara kelompok diminta untuk mengambil kartu pesan kemudian mendiskusikannya dengan teman sekelompok sehingga menghasilkan jawaban yang sesuai. Siswa diminta untuk menyelesaikan kartu pesan dengan mencari alternatif jawaban yang inovatif sehingga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatifnya. Diskusi kelompok juga mampu membuat siswa berani mengeluarkan pendapat sehingga mereka dapat bekerja sama dalam kelompoknya sesuai dengan penelitian yang dilakukan Istifarini et al., (2012). Pembelajaran menggunakan media Kokami dirancang sedemikian rupa sehingga dapat melatih keterampilan berpikir kreatif siswa.

Penelitian Maghfiroh (2014) tentang Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengadakan penelitian mengenai penerapan Model Pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media Kokami. Penelitian ini bertujuan untuk mengupayakan peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VIII Mts Nurul Yaqin Sukorambi Jember.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dirancang menjadi 2 siklus yang pada setiap siklusnya terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Populasi pada penelitian ini adalah siswa MTs Nurul Yaqin Sukorambi Jember. Sedangkan sampelnya adalah siswa kelas VIII MTs Nurul Yaqin Sukorambi Jember. Metode Pengumpulan Data yang digunakan meliputi metode tes, observasi serta dokumentasi. Metode tes dilaksanakan sebanyak satu kali dalam setiap akhir siklus dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar siswa. Metode observasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat pernyataan dalam penelitian. Sedangkan untuk dokumentasi yang diambil dalam penelitian ini adalah daftar nama siswa kelas VIII Mts Nurul Yaqin, nilai ulangan harian siswa dan foto – foto kegiatan belajar mengajar saat penelitian dilakukan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif, membandingkan hasil belajar siswa dengan kriteria pencapaian ketuntasan belajar yang telah ditetapkan. Penelitian ini dilakukan tes sebanyak 2 kali pada setiap akhir siklus. Adapun data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah:

- a. Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament menggunakan Kokami yang dianalisis dengan rumus:

$$P = \frac{\sum N_1}{\sum N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan hasil belajar siswa

$\sum N_1$ = Jumlah siswa yang tuntas (≥ 70)

$\sum N$ = Jumlah total siswa

- b. Mencari nilai rata – rata siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata – rata hasil belajar siswa

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor

$\sum N$ = Banyaknya siswa

Sumber: Sudjana, 2009

Sebagai acuan untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan belajar siswa dapat menggunakan rentang nilai sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria ketuntasan hasil belajar

Rentang Nilai	Kategori
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup
60 – 69	Kurang
0 – 59	Kurang Sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif pada pokok bahasan Sistem Gerak Manusia, potensi intelektual (kognitif) merupakan salah satu bagian penting yang harus dirubah atau ditingkatkan melalui belajar. Peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Nurul Yaqin Sukorambi Jember melalui Model Pembelajaran TGT menggunakan Kokami pada siklus I diambil dari hasil nilai kemampuan menjawab soal tes pilihan ganda dan uraian dengan acuan nilai maksimal 100.

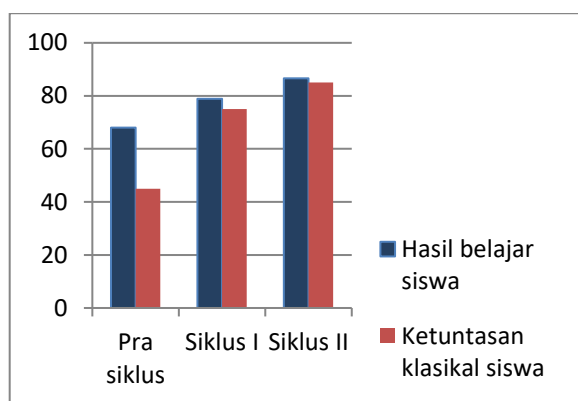
Pada siklus I diperoleh dapat diketahui bahwa hasil kemampuan siswa dalam menjawab soal - soal tes hampir seluruh siswa tuntas dengan perolehan rata – rata hasil belajar siswa 78,85 yaitu sebanyak 15 siswa mendapatkan nilai \geq 70 (KKM) dengan persentase mencapai 75%, sedangkan 5 siswa masih belum tuntas dengan persentase 25% dari jumlah seluruh siswa.

Hasil analisis data yang diperoleh dari tes ulangan harian berupa soal pilihan ganda dan uraian pada siklus II diketahui bahwa hampir seluruh siswa telah tuntas mencapai KKM, bahkan ditemukan 3 siswa memperoleh nilai 100 dengan persentase 15%, siswa yang memperoleh nilai kisaran antara 90-99 sebanyak 8 siswa dengan persentase 40%, sedangkan siswa yang mendapat kisaran nilai antara 70-89 sebanyak 6 siswa yakni (30%), dan tiga siswa yang mendapat nilai 65 yakni (15%) dari jumlah seluruh siswa.

Berdasarkan hasil Penelitian yang dilaksanakan di MTs Nurul Yaqin Sukorambi Jember dengan membandingkan data - data yang diperoleh selama penelitian, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran telah mencapai tujuan yang diharapkan. Data yang diperoleh yakni nilai rata-rata hasil belajar pada tahap prasiklus yaitu 68 dengan persentase ketuntasan belajar 45%. Nilai tersebut diperoleh dari ulangan harian siswa pada pokok bahasan sebelum penelitian dilaksanakan. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar mencapai 78,85 dengan persentase ketuntasan 75% dari jumlah 20 siswa, 15 siswa dinyatakan tuntas dan 5 siswa dinyatakan tidak tuntas. Pada siklus II rata-rata nilai hasil belajar siswa menjadi 86,65 dengan persentase ketuntasan 85% dari jumlah 20 siswa, 17 siswa dinyatakan tuntas dan 3 siswa dinyatakan tidak tuntas. Penelitian yang dilaksanakan dikelas VIII setiap siklusnya

terjadi peningkatan hasil belajar siswa, hal ini sesuai dengan penelitian Monika (2013) yang mengatakan bahwa model pembelajaran teams games tournament memiliki dampak positif bagi siswa diantaranya terasahnya keterampilan proses yang mengembangkan sikap dan nilai yang meliputi rasa ingin tahu terhadap materi yang diberikan, bekerja sama dengan orang lain dalam hal mengerjakan LDS, keterampilan sosial anak berkembang dan mau mendengarkan pendapat orang lain.

Berikut peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa pada setiap tindakan selalu terjadi peningkatan hasil belajar, dengan rincian peningkatan hasil belajar, dari tindakan pra siklus ke siklus I sebanyak 10,85 sedangkan peningkatan dari siklus I ke siklus II yakni 7,8 peningkatan nilainya.

Beberapa hal yang mempengaruhi ketidak tuntas hasil belajar siswa dalam setiap siklusnya, menurut Slameto (2003), yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* adalah faktor yang timbul dari dalam diri individu itu sendiri, adapun yang dapat digolongkan ke dalam faktor intern yaitu jasmania (kesehatan,cacat tubuh), psikologis (kecerdasan/intelegensi, bakat, kematangan, kesiapan, minat, dan motivasi serta kelelahan. Sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang berasal dari luar diri anak antara lain adalah faktor keluarga, sekolah, masyarakat dan sebagainya.

Refleksi dari data dan analisis data pada penelitian siklus II ini menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 85% dari seluruh siswa telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Adapun penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% dari seluruh siswa yang berjumlah 20 siswa telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nilai akhir hasil tes sebesar ≥ 70 .

Model Pembelajaran TGT menggunakan Kokami ini mempunyai banyak manfaat dalam pembelajaran antara lain : 1) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, 2) Siswa merasa termotivasi dan senang untuk mengikuti pelajaran serta dapat menguasai materi pelajaran dengan baik, 3) Siswa

mempunyai semangat dalam mengikuti pelajaran. Ini terbukti saat diterapkan pada kelas VIII MTs Nurul Yaqin Sukorambi Jember, siswa yang mengikuti pembelajaran menjadi aktif, semangat dalam mengikuti pelajaran, mempunyai konsentrasi yang tinggi dan menguasai materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat diketahui bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan Kokami dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Nurul Yaqin Sukorambi Jember.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan uraian hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media kokami dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan sistem gerak manusia di kelas VIII MTs Nurul Yaqin Sukorambi Jember. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase rata – rata hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar pada tahap prasiklus yaitu 68 dengan persentase ketuntasan belajar 45%. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar yaitu 78,85 termasuk dalam kategori cukup dengan persentase klasikal sebesar 75%. Sedangkan pada pelaksanaan siklus II diketahui hasil belajar rata – rata siswa 86,65 kategori baik dengan persentase klasikal sebesar 85%. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan karena model pembelajaran TGT dapat menjadi model pembelajaran yang efektif untuk membuat siswa lebih aktif, bisa menghargai pendapat orang lain serta semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada peneliti selanjutnya agar dapat dilakukan pengembangan untuk menyusun penelitian serupa dengan fokus pada penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad,A. (2002). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hobri. 2009. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jember: FKIP, Universitas Jember.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Istifarini, R, S.H. Bintari dan N.K.T. Martuti. 2012. Pembelajaran Materi Virus Menggunakan Media Kartu Bergambar di SMA Negeri 2 Wonosobo. *Unnes Journal of Biology Education*, 1(2): 122-128.
- Monika, Ruth Lana. 2013. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament Memiliki Dampak Positif Bagi Siswa*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempegaruhinya*. Jakarta, Rineka Cipta.

Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, Nana. 2010. *Cara Belajar Peserta didik Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesinsindo.