



PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK  
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN  
SEJARAH KELAS XI IPS 1 SEMESTER GENAP  
DI SMA NEGERI 1 SITUBONDO TAHUN PELAJARAN 2015/2016

**AGUS DIYONO, S.Pd**

SMAN 1 Situbondo

**Abstrak**

Menurut UU RI no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Awofala, dkk (2012:11) merekomendasikan agar pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) agar digunakan oleh guru sejarah dan pada mata pelajaran lainnya dalam mengajar siswanya. Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini, siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas 4-5 orang yang heterogen. Penelitian ini menggunakan metode penelitian hopkins, yaitu penelitian tindakan kelas yang digambarkan dalam bentuk spiral yang terdiri dari empat fase (PGSM, 2009:8) yaitu fase perencanaan (*planning*); tindakan (*action*); pengamatan (*observation*); dan refleksi (*reflection*). Penelitian ini menggunakan dua siklus, jika siklus pertama sudah mencapai hasil yang diinginkan maka siklus dilanjutkan ke siklus kedua dengan materi selanjutnya. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 75%, terdapat 4 siswa yang tidak tuntas belajar. Pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 93,75%, masih terdapat 1 siswa yang tidak tuntas belajar. Dari 1 siswa yang tidak tuntas belajar pada siklus II terdapat 1 siswa yang memang tidak tuntas dalam siklus I. Hal tersebut menunjukkan bahwa melalui Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kompetensi Dasar Menganalisis Menganalisis peristiwa-peristiwa sekitar Proklamasi 17 Agustus 1945 dan artinya bagi kehidupan berbangsa dan bernegara pada masa itu dan masa kini di kelas XI IPS Semester Genap di SMA Negeri 1 Situbondo Tahun Pelajaran 2015/2016

**Kata Kunci : Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) , Aktivitas dan Hasil Belajar.**

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia yang selalu ingin berkembang dan berubah ke arah yang lebih baik. Menurut Sam M.Chan Dan Tuti T.Sam, (2007). Menurut UU RI no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Sejalan dengan perkembangan masyarakat dewasa ini, pendidikan banyak menghadapi berbagai rintangan dan hambatan yang cukup berpengaruh yaitu yang berkenaan dengan strategi atau model pembelajaran yang diterapkan oleh guru, dimana hal tersebut sangat mempengaruhi minat dan motivasi para siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Ada beberapa faktor yang sangat berperan dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Salah satu faktor tersebut adalah proses kegiatan pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran banyak tergantung dari bagaimana proses pembelajaran antara siswa dan guru. Menurut pribadi (2010:10-11) pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan sesuatu hal yang bersifat eksternal dan sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri individu Pendidikan di Indonesia memang masih tergolong rendah bila dibandingkan dengan negara-negara lain, nampak jelas bahwa masalah yang serius dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan di berbagai jenjang pendidikan, baik pendidikan formal maupun informal.

Dalam proses pembelajaran sejarah, siswa sering mengalami kesulitan. Kesulitan itu disebabkan karena guru lebih dominan menggunakan pembelajaran konvensional dan cenderung hanya memberikan atau memindahkan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa sehingga konsep-konsep, prinsip-prinsip, dalam pembelajaran sejarah terkesan saling terisolasi dan tidak bermakna. Pada umumnya cara guru dalam menentukan

kecepatan menyajikan materi dan tingkat kesukaran materi kepada siswanya berdasarkan pada informasi kemampuan siswa secara umum, termotivasi dalam belajar sejarah. Agar siswa lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dan konsep-konsep dalam sejarah dapat dipahami oleh siswa, maka diperlukan model pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu model pembelajaran yang menarik adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar sejarah siswa masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan rasa takut belajar sejarah sudah terlebih dahulu mengalahkan rasa keingintahuan siswa. Oleh karena itu, mereka semakin tidak menyukai sejarah lalu menganggap sejarah sebagai pelajaran yang sangat sulit.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Situbondo, salah satu pelajaran yang membosankan oleh siswa adalah sejarah. Dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian masih dibawah ketuntasan klasikal dan standart ketuntasan maksima. Hal ini membuktikan bahwa tingkat ketuntasan siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Situbondo karena menurut informasi guru bidang studi sejarah kelas XI IPS 1 dalam proses pembelajaran guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional yakni suatu model pembelajaran yang banyak didominasi oleh guru, sementara siswa duduk secara pasif menerima pengetahuan dari guru. Pada saat belajar mengajar berlangsung, ketika guru menjelaskan materi di depan kelas siswa berbicara sendiri dengan temannya dan cenderung tidak mendengarkan karena siswa merasa bosan dengan apa yang telah dijelaskan oleh guru. Hal ini diakibatkan karena proses pembelajaran sejarah masih belum melibatkan siswa secara aktif.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Slavin (dalam Huda, 2013:117) menyatakan bahwa siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, dan karena terdapat kompetisi dengan kelompok-kelompok lain yang memiliki kemampuan setara maka kompetisi dirasa lebih adil. Setiap anggota diberi kesempatan mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota yang

lain, lalu diuji secara individual melalui game akademik. Rata nilai individual itulah yang akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing. Awofala, dkk (2012:11) merekomendasikan agar pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) agar digunakan oleh guru sejarah dan pada mata pelajaran lainnya dalam mengajar siswanya. Guru sejarah perlu menyadari manfaat dan pentingnya pembelajaran kooperatif dan mau merubah penggunaan metode pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student centered*). Melalui pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat melatih siswa dalam menyelesaikan masalah dengan pembentukan kelompok kecil. Alasan menggunakan model pembelajaran ini diantaranya, pembelajaran lebih menarik, mendorong siswa untuk dapat terjun kedalam situasi pembelajaran, siswa lebih semangat belajar karena suasana belajar lebih menyenangkan, adanya komunikasi dua arah (Agus, suprijono(2014:129). Bertolak belakang antara teori dan di lapangan bahwa hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan belajar dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas. Dalam hal ini belajar meliputi ketrampilan proses, keaktifan, motivasi juga prestasi belajar. Prestasi adalah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu kegiatan. (Udin.S). Winataputra 2007:1.10), tetapi pada kenyataan realita di lapangan, siswa hanya menerima pelajaran tanpa memberi kesempatan siswa untuk berkembang.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka peningkatan pemahaman konsep belajar siswa memerlukan perencanaan dan pendekatan yang sistematis. Dalam penelitian tindakan kelas dengan judul penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah kompetensi dasar menganalisis peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi 17 agustus 1945 dan artinya bagi kehidupan berbangsa dan bernegara pada masa itu dan masa kini di kelas XI IPS 1 semester genap di SMA Negeri 1 Situbondo Tahun Pelajaran 2015/2016.

## **HASIL PENELITIAN**

Data utama pada penelitian ini terdiri atas penelitian siklus I dan siklus II, yang dilaksanakan pada tanggal 25 April – 25 Mei 2016 dan diawali dengan perencanaan tindakan, penerapan tindakan, mengobservasi guru dan siswa dan melakukan refleksi di akhir setiap siklus.

## **Pelaksanaan Siklus 1**

### **A. Perencanaan**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan tindakan dalam penelitian ini adalah melaksanakan kegiatan yang sesuai dengan rencana yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Pada tahap-tahap perencanaan semua persiapan yang telah dilakukan meliputi : menyusun rencana pembelajaran dan strategi yang dipergunakan dalam proses pembelajaran, soal ulangan harian, pembagian kelompok siswa, serta pedoman pengumpulan data dan observasi. Adapun perencanaan yang harus dipersiapkan untuk kegiatan tindakan penelitian adalah :

1. Membagi tugas dalam kegiatan penelitian, yaitu :
  - a) Pelaksanaan observasi dilakukan peneliti bersama observer
  - b) Pelaksanaan wawancara dilakukan oleh peneliti dengan perwakilan darasiswa dan guru mata pelajaran IPS Terpadu
  - c) Pelaksanaan analisis hasil observasi dilakukan oleh peneliti dibantu olehobserver.
2. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dan 2
3. Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa siklus 1 dan 2
4. Membuat soal Tes Akhir siklus 1 dan 2
5. Pembagian kelompok siswa kelas XI IPS 1
6. Pedoman wawancara siswa dan guru (*Terlampir*)

### **B. Pertemuan Ke-1**

Siklus I dilakukan pada hari Rabu tanggal 27 April 2016, pembelajaran berlangsung selama 2 x 45 menit. Kegiatan yang dilakukan pada pembelajaran ini meliputi :

1. Kegiatan Pendahuluan
  - Apresepsi
  - Menyampaikan tujuan pembelajaran
  - Memberikan materi pengantar sebelum kegiatan
2. Kegiatan Inti
  - Guru menyampaikan materi pelajaran
  - Guru bersama-sama dengan siswa melakukan tanya jawab
  - Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar yang terdiri dari 4-5 orang siswa

- Guru memberikan tugas kepada siswa berupa soal yang ada pada LKS untuk dijawab bersama-sama dengan kelompok belajarnya masing-masing
- Guru membimbing siswa dalam kelompok
- Apabila ada anggota kelompok ada yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya.
- Setelah selesai mengerjakan LKS, guru kembali membuat meja-meja turnamen yang terdiri dari wakil setiap kelompok yang bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran
- Pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dapat dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:
  - a) Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (3 orang, kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar skor permainan
  - b) Guru mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan penantang II
  - c) Pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu teratas
  - d) Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor
  - e) Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian
  - f) Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikankartu jawaban dengan benar (jika ada)
  - g) Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama
  - h) Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim
  - i) Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah)
  - j) Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen
    - Skor yang diperoleh peserta dalam permainan ini dicatat pada lembar pencatat skor.
    - Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang skornya paling tinggi

### 3. Kegiatan Penutup

- Bersama-sama melakukan reflesi materi yang telah dibahas
- Menarik kesimpulan materi

### **Pertemuan Ke-2**

Pembelajaran siklus 1 (*pertemuan ke-2*) dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 29 April dengan alokasi waktu yang digunakan 2 x 45 menit. Dalam proses belajar dalam kelas pertemuan ke-2 juga akan dilaksanakan pengamatan aktivitas belajar siswa untuk mengukur peningkatan aktivitas belajar pada siswa kelas XI IPS 1 dengan pelaksanaan sebagai berikut :

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- Apresepsi guru menanyakan peserta didik mengenai materi sebelumnya yang telah diajarkan guru mata pelajaran untuk mengingatkan kembali.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

#### 2. Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan materi pelajaran
- Guru bersama-sama dengan siswa melakukan tanya jawab
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar yang terdiri dari 4-5 orang siswa
- Guru memberikan tugas kepada siswa berupa soal yang ada pada LKS untuk dijawab bersama-sama dengan kelompok belajarnya masing-masing
- Guru membimbing siswa dalam kelompok
- Apabila dari anggota kelompok tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya
- Setelah selesai mengerjakan LKS, guru kembali membuat meja-meja turnamen yang terdiri dari wakil setiap kelompok yang bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran
- Pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dapat dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:
  - a) Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (3 orang, kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar skor permainan

- b) Guru mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan penantang II
  - c) Pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu teratas
  - d) Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor
  - e) Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian
  - f) Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikankartu
  - g) jawaban dengan benar (jika ada)
  - h) Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama
  - i) Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim
  - j) Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah)
  - k) Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen
    - Skor yang diperoleh peserta dalam permainan ini dicatat pada lembar pencatat skor.
    - Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang skornya paling tinggi
3. Kegiatan Penutup
- Bersama-sama melakukan reflesi materi yang telah dibahas
  - Menarik kesimpulan materi

### **Observasi**

Tindakan observasi dilakukan peneliti untuk menilai aktivitas belajar siswa kelas XI IPS 1 selama mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran tipe pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Kegiatan observasi, peneliti dibantu oleh observer. Peneliti memilih rekan yang cukup mengenal siswa kelas XI IPS 1, dikarenakan pada saat pengisian lembar observasi keaktifan siswa harus benar-benar sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan individu yang memenuhinya.

#### **Hasil Observasi Tes Akhir Siklus 1**

Berdasarkan hasil Tes Akhir Siklus 1 siswa yang diadakan pada hari Rabu tanggal 5 Mei 2016, diketahui bahwa ada peningkatan jika dibandingkan sebelum tindakan yaitu sebagai

berikut:

**Tabel.** Ketuntasan hasil belajar peserta didik sebelum tindakan dan setelah pelaksanaan Siklus I

Nilai	Sebelum Tindakan		Siklus I	
	Jumlah Siswa	Prosentase	Jumlah Siswa	Prosentase
< 75	12	37.5%	8	25%
≥ 75	20	62,5%	24	75%
Jumlah	32	100%	32	100%

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal belum dicapai karena kurang dari 85% sehingga perlu diadakan siklus II. Hasil tes siklus 1 setelah pembelajaran dengan menggunakan Penerapan Model Pembelajaran tipe *Teams Game Tournamen* (TGT) menunjukkan bahwa siswa belum memahami materi. Hal ini terlihat dari ketuntasan klasikal yang dicapai sebesar 62.5% dan dari 32 siswa terdapat 12 siswa yang belum tuntas secara perseorangan, hasil analisis dari tes siklus I mencapai 75% atau 16 orang tuntas 4 orang tidak tuntas.

### Refleksi

Refleksi dilakukan peneliti dan guru bidang studi setelah proses pembelajaran berdasarkan analisis hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung diketahui bahwa terdapat adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan sebelumnya tindakan. Sedangkan observasi terhadap guru pada saat pembelajaran berlangsung, guru belum nampak memberikan penghargaan terhadap hasil belajar siswa, guru tidak memperhatikan alokasi waktu yang telah berikan peneliti dan juga guru kurang tegas dalam mengelola kelas.

sangat membantu kesulitan siswa dalam belajar di kelas. Pembelajaran seperti ini membuat sebagian siswa merasa pelajaran IPS Terpadu dapat lebih mudah dipahami dan tidak lagi menjadi pelajaran yang sulit, karena dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournamen* (TGT) ini siswa dapat memahami pelajaran melalui hasil belajarnya, dapat saling bertukar pikiran apabila ada materi yang sulit di mengerti, namun sebagian besar siswa lebih cepat memahami pelajaran apabila

dibandingkan sebelum Penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournamen* (TGT).

Wawancara terhadap siswa yang belum tuntas mencapai ketuntasan perorangan dari nilai tes kurang dari 75 menunjukkan bahwa siswa kurang memahami materi pelajaran dengan benar. Hal ini dikarenakan ada sebagian siswa yang tidak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Wawancara yang dilakukan terhadap siswa yang belum tuntas menyatakan bahwa siswa merasa senang dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan Penerapan Model Pembelajaran tipe *Teams Game Tournamen* (TGT).

Berdasarkan hasil observasi hasil belajar siswa, hasil tes dan wawancara dapat *disimpulkan* bahwa perlu adanya perbaikan pembelajaran pada siklus II terutama karena hasil ternyata belum mencapai ketuntasan secara klasikal, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus I kurang berhasil. Oleh karena itu perlu adanya tindakan perbaikan dan penyempurnaan yang mengacu pada kekurangan dan hal-hal yang belum terlaksana pada siklus I, sehingga lebih dapat optimal dan sempurna lagi. Agar dapat mewujudkan hal tersebut, peneliti dan guru memutuskan untuk melaksanakan siklus berikutnya yaitu siklus II.

## **Siklus II**

### **Perencanaan**

Berdasarkan analisis hasil observasi siklus I, peneliti bersama para rekan observer beserta guru dapat mengidentifikasi kekurangan tindakan yang terjadi pada siklus I. Pada kegiatan ini, kesiapan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran ditanyakan. Beberapa saat suasana terlihat sedikit gaduh karena ada beberapa siswa yang belum menempati posisi tempat duduknya, ada pula yang masih mempersiapkan *name text* mereka, dan ada pula yang lupa membawa *name text*. Hal ini dikarenakan jam pelajaran pada pembelajaran 3 dilaksanakan setelah upacara bendera yang rutin dilaksanakan setiap hari senin. Selanjutnya dijelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan masih tetap menggunakan pembelajaran TGT serta memotivasi siswa untuk selalu aktif dalam pembelajaran dengan menginformasikan kepada mereka bahwa bagi siswa yang aktif akan mendapatkan hadiah. Siswa terlihat penasaran dengan penghargaan yang akan diberikan. Kemudian juga dijelaskan tujuan

pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran 3. Dilanjutkan dengan pembagian LKS 3 dan media pembelajaran yang dibantu oleh 3 observer.

Sebelum memulai pembelajaran diinformasikan mengenai hasil turnamen individu I yang telah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya. Juga diinformasikan jika siswa mendapatkan nilai tertinggi akan mendapat penghargaan.

## **Tindakan Siklus 2**

### **1) Pertemuan Ke-3**

Pada hari Rabu tanggal 11 Mei 2016. Dilaksanakan pembelajaran Siklus II (Pertemuan Ke-3). Tahap-tahap pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut :

#### **1. Kegiatan Pendahuluan**

- Apersepsi guru menanyakan peserta didik mengenai materi pembelajaran sebelumnya yang telah disampaikan pada siklus 1
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

#### **2. Kegiatan Inti**

- Guru menyampaikan materi pelajaran
- Guru bersama-sama dengan siswa melakukan tanya jawab tentang kesadaran nasional
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar yang terdiri dari 4-5 orang siswa
- Guru memberikan tugas kepada siswa berupa soal yang ada pada LKS untuk dijawab bersama-sama dengan kelompok belajarnya masing-masing
- Guru membimbing siswa dalam kelompok
  
- Apabila ada dari anggota kelompok ada yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya
- Setelah selesai mengerjakan LKS, guru kembali membuat meja-meja turnamen yang terdiri dari wakil setiap kelompok yang bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran
- Pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dapat dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

- a) Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (3 orang, kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar skor permainan
  - b) Guru mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan penantang II
  - c) Pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu teratas
  - d) Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor
  - e) Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian
  - f) Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban dengan benar (jika ada)
  - g) Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama
  - h) Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim
  - i) Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah)
  - j) Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen
- Skor yang diperoleh peserta dalam permainan ini dicatat pada lembar pencatat skor.
  - Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang skornya paling tinggi

### 3. Kegiatan Penutup

- Bersama-sama melakukan reflesi materi yang telah dibahas
- Menarik kesimpulan materi

## **Observasi**

Kegiatan observasi dimulai pada tanggal 11 dan 13 Mei 2016 sampai pelajaran selesai untuk mengamati hasil belajar siswa dan aktivitas guru selama proses belajar mengajar berlangsung.

### **1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2**

Berdasarkan analisis observasi aktivitas siswa selama kegiatan berlangsung sudah mengalami peningkatan. Adapun hasil pengamatan tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut :

**Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II**

Pertemuan	Indikator				
	Memperhatikan Pelajaran	Tugas	Diskusi	Menulis	Rata-Rata
Pertemuan III	73,33%	75,00%	75,00%	73,33%	77,33%
Pertemuan IV	91,67%	91,67%	91,67%	75,00%	88,75%

*Sumber : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II yang diolah*

Dari hasil tabel 7 di atas dapat dilihat bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran secara klasikal terhadap pembelajaran materi pokok kesadaran nasional dengan penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* aktivitas belajar siswa meningkat. Ini dapat dilihat dari rata – rata pertemuan III 77,33%, dan pertemuan IV 88,75%.

## 2) Hasil Observasi Terhadap Hasil Belajar Siswa

Kegiatan observasi pada siklus II dilakukan pada dua kali pertemuan yakni tanggal 11 Mei 2016 dan 13 Mei 2016. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada dua kali pertemuan diperoleh data yang dapat terlihat pada lampiran dan hasil observasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan setiap dilakukan tindakan pada tiap siklus.

**Tabel 8. Ketuntasan hasil belajar Siswa Pra Siklus, setelah pelaksanaan Siklus I dan Siklus II**

Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
< 75	12	37.5%	8	25%	2	6.25%
≥75	20	62.5%	24	75%	30	93.75%

<b>Jumlah</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>
---------------	-----------	-------------	-----------	-------------	-----------	-------------

## PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan dan temuan-temuan yang diperoleh selama penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pada materi kesadaran nasional, aktifitas guru/peneliti dan siswa selama proses pembelajaran, dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan LKS yang fungsinya membiasakan siswa untuk lebih aktif dalam belajar terutama dalam mengkonstruksi konsep sendiri tentang materi yang mereka pelajari tanpa mengganggu guru yang memberikan materi dan tanpa harus banyak

menghafal seperti yang sering mereka lakukan selama mereka belajar dengan metode ceramah. Jika siswa mengalami kesulitan dengan apa yang mereka pelajari sendiri, selanjutnya mereka dapat mendiskusikan kesulitan-kesulitan yang mereka alami bersama temannya dalam kelompok. Inilah fungsi adanya belajar kelompok dalam pembelajaran ini.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Peningkatan pemahaman ini diperoleh sendiri oleh siswa melalui pengalaman-pengalaman pada waktu diskusi pada pembelajaran 1 sampai pembelajaran 4.

Adapun perbandingan aktivitas belajar siswa pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut :

**Tabel 10. Perbandingan Aktivitas Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

Pertemuan	Indikator				
	Memperhatikan Pelajaran	Tugas	Diskusi	Menulis	Rata-Rata
<b>Pertemuan I</b>	53,33%	60,00%	68,33%	75,00%	64,17%
<b>Pertemuan II</b>	60,00%	68,33%	71,67%	61,67%	65,42%

<b>Pertemuan III</b>	73,33%	75,00%	75,00%	73,33%	77,33%
<b>Pertemuan IV</b>	91,67%	91,67%	91,67%	75,00%	88,75%

Hal ini dapat dilihat dari antusiasme dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dari prosentase aktivitas belajar siswa yang meningkat di siklus II yaitu pada siklus I pertemuan I sebesar 64,17% dan pertemuan II sebesar 65,42%. Sedangkan pada siklus II pertemuan III sebesar 77,33% dan pertemuan IV 88,75%. Sehingga membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan dan mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses belajar.

Adapun perbandingan hasil belajar pra siklus, siklus I dan Siklus II sebagai berikut :

**Tabel 11. Ketuntasan hasil belajar Siswa  
Pra Siklus, setelah pelaksanaan Siklus  
I dan Siklus II**

Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
< 75	12	37.5%	8	25%	2	6.25%
≥75	20	62.5%	24	75%	30	93.75%
<b>Jumlah</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan table 11 diatas Perolehan Hasil belajar siswa Siklus I melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 75%, sedangkan pada hasil tes belajar siklus II mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 93.75%. Untuk keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dari prosentase aktivitas belajar siswa yang meningkat di siklus II yaitu pada siklus I pertemuan I sebesar 61,72% dan pertemuan II sebesar 62,24%. Sedangkan pada siklus II pertemuan III sebesar 77,33% dan pertemuan IV 82,67%.

Pembentukan kelompok dalam penelitian ini dilakukan pada saat kegiatan pendahuluan sehingga tidak mengganggu jalannya kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan berikutnya sehingga kegaduhan yang terjadi pada saat pembentukan kelompok dan pengaturan tempat duduk tidak lagi terjadi pada saat proses pembelajaran. Kegaduhan terjadi karena adanya proses kegiatan diskusi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan konstruktivisme dapat terlaksana dengan cukup baik. Pada pembelajaran 1 siklus I yang membahas tentang materi kesadaran nasional siswa belum terlihat antusias melakukan kegiatan pembelajaran khususnya kegiatan diskusi kelompok. Dalam kegiatan

kelompok, sebagian besar siswa tidak melakukan diskusi. Mereka belajar secara sendiri-sendiri walaupun sudah bergabung dengan anggota kelompoknya yang lain. Hal itu berdampak pada munculnya aktivitas siswa yang hanya menyalin jawaban

LKS temannya yang dianggap lebih pandai. Hal ini terjadi karena mereka mempunyai tanggung jawab untuk mengumpulkan LKS sendiri. Selanjutnya pada pembelajaran 2 siklus I siswa sudah terlihat cukup aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, hal ini disebabkan pada pembelajaran 2 setiap kelompok hanya mengumpulkan satu LKS sebagai bentuk perbaikan dari pembelajaran 1 siklus I. Pada siklus II aktivitas siswa jauh lebih aktif daripada siklus I, siswa lebih aktif dalam menjawab permasalahan, berdiskusi dan mengkonstruksi konsep serta dalam membuat kesimpulan dan mengerjakan contoh soal yang terdapat pada LKS yang telah disusun sebelumnya. Selain untuk meningkatkan aktivitas siswa, penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa ini tidak hanya dilihat dari hasil turnamen saja, akan tetapi juga memperhatikan hasil pekerjaan yang berupa LKS dan aktivitas siswa. Hasil belajar dalam penelitian ini dapat dilihat dari ketuntasan klasikal siswa. Walaupun pada siklus I ada 4 siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya sehingga ketuntasan klasikal sebesar 85% tidak sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar klasikal yang berlaku di SMA Negeri 1 Situbondo yaitu suatu kelas dikatakan tuntas belajar apabila di kelas tersebut telah terdapat minimal 85% siswa yang telah mencapai skor  $\geq 75$  dari skor maksimal 100. Namun pada siklus II, jumlah siswa yang tidak tuntas berkurang menjadi 1 siswa sehingga ketuntasan belajar klasikal meningkat menjadi 93.75%. Hal tersebut menunjukkan bahwa melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Awofala, dkk. 2012. *Achievement in cooperative versus individualistic goal-*

*structured junior secondary school mathematics classrooms in nigena. Internasional journal of mathematics trends and tecnology, vol. 3. Issuel.20212*

Anton m. Mulyono. 2010. *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar.*

Jakarta : renika cipta

Oemar hamalik. 2009. *Proses belajar mengajar.* Bandung : bumi aksara Oemar

hamalik. 2010. *Pendidikan guru berdasarkan*

*pendekatankompetensi.* Jakarta : pt. Bumi aksara, cet. Ke-7

Sugihartono,dkk. 2007. *Psikologi pendidikan.* Yogyakarta. Unypress Syahrir.

2011. *Metodologi pembelajaran matematika.* Yogyakarta :naufan  
pustaka

Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.* Jakarta: rineka  
cipta

Trianto. 2007. *Model- model pembelajaran inovatif berorientasi*

*konruktivistik.* Jakarta : prestasi pustaka

Udin s. Winataputra. 2007. *Teori belajar dan pembelajaran.* Jakarta :

universitas terbuka

Van wyk, michael m. 2011. *The effects of teams games tournament on  
achievement, retention and attitudes of economics educations students.*