

Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* untuk meningkatkan aktivitas siswa Kelas VII di SMPN 3 Mejayan

Crisna Welya Putri, dan Purwandari

Universitas PGRI Madiun

E-mail: crisnawelya96@gmail.com

Abstrak. Team game tournament adalah model pembelajaran kooperatif dimana dalam proses pembelajaran dimulai dari aktivitas guru dalam menjelaskan materi, selanjutnya siswa bekerja dalam kelompok. Dengan memastikan semua anggota kelompok menguasai materi, diadakan turnamen dengan langkah-langkah permainan akademik oleh siswa dengan anggota kelompok lain berguna untuk menyumbangkan skor bagi kelompoknya. Penelitian bertujuan untuk mengetahui bahwa penerapan model pembelajaran Team Game Tournament dapat meningkatkan aktivitas siswa. Subjek dalam penelitian yaitu siswa kelas VII SMPN 3 Mejayan tahun pelajaran 2017/2018. Sampel penelitian yang digunakan yaitu kelas VII D. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Materi yang digunakan saat penelitian yaitu Zat dan wujudnya. Teknik dalam pengumpulan data menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada pembelajaran fisika pada siklus I diperoleh persentase 54,17% dan mengalami kenaikan di siklus II diperoleh persentase 75,61%. Dari data observasi sebelum tindakan siswa terlihat kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebesar 21,44% dimana pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Setelah diberikan tindakan siswa terlihat aktif pada saat kegiatan pembelajaran.

1. Pendahuluan

Fisika adalah bagian dari ilmu pengetahuan alam (IPA), IPA merupakan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan model yang biasa disebut produk. Selain itu, IPA adalah proses dalam pembelajaran. Fisika merupakan mata pelajaran yang diajarkan di jenjang pendidikan tingkat pertama sebagai pondasi bagi ilmu pengetahuan juga pembantu bagi ilmu pengetahuan yang lain [1]. Tujuan utama dalam mempelajari fisika adalah memahami gejala-gejala alam yang terjadi untuk dimanfaatkan dan dipelajari menjadi pengetahuan baru [2]. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa siswa SMP dan SMA kesulitan dan tidak tertarik untuk mempelajari mata pelajaran fisika ini. Sehingga banyak siswa yang memiliki hasil belajar rendah pada pelajaran fisika.

Pembelajaran secara luas diartikan sebagai upaya guru berperan sebagai fasilitator untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika guru mampu mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien bagi siswa didalam kelas.

Model pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah-sekolah seharusnya mampu meningkatkan aktivitas dan penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan [3], namun kualitas yang ada dilapangan terjadi sebaliknya. Ini membuktikan proses pembelajaran yang dilaksanakan selama ini belum efektif.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran fisika di kelas VII D. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran materi zat dan wujudnya hanya sebesar 26,12%. Hal ini dilihat dari aktivitas belajar siswa masih kurang, pembelajaran terpusat pada guru serta minat belajar fisika siswa yang masih tergolong rendah. Beberapa guru fisika menuturkan bahwa mereka telah menerapkan metode mengajar seperti ceramah, tanya jawab, penugasan serta diskusi kelompok untuk menarik perhatian siswa supaya aktivitas belajar fisika didalam kelas lebih baik. Namun, aktivitas belajar fisika siswa masih saja tidak mengalami perubahan yang signifikan. Dalam pembelajaran, siswa hanya menerima materi yang disampaikan oleh guru saja sehingga terjadi pembatasan aktivitas siswa karena informasi hanya berasal dari satu sumber. Selain itu, hasil observasi saat kegiatan pembelajaran siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru, serta siswa jarang yang bertanya kepada guru tentang materi yang belum di mengerti. Apabila guru memberikan pertanyaan, hanya siswa tertentu yang dapat menjawab pertanyaan. Dalam kegiatan pembelajaran terlihat bahwa siswa cenderung merasa bosan terhadap pembelajaran tersebut, hal ini ditunjukkan saat pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang mengobrol dengan teman sekelasnya.

Solusi pemecahan masalah tersebut bisa diatasi dengan penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan melibatkan kerja sama antar siswa untuk lebih memahami dan mengembangkan konsep dan prinsip fisika. Dengan mengubah metode belajar yang bermula teacher centered menjadi student centered, di mana pada proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (*games academic*). Tujuan pembelajaran berupa aktivitas belajar siswa yang positif terhadap pembelajaran. Metode TGT (*Teams Games Tournament*) juga mudah untuk diterapkan dan menjadi alternatif untuk menciptakan kondisipembelajaran yang variatif, membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran seperti rendahnya aktivitas proses belajar siswa atau rendahnya hasil belajar siswa. Dengan menerapkan Team Game Tournamen dengan harapan siswa lebih aktif belajar bersama secara kelompok untuk menemukan konsep dan menggunakan konsep tersebut untuk memecahkan masalah secara menyenangkan tidak menerima langsung dari guru secara pasif. Pada pembelajaran ini guru berperan penting dalam mengkondisikan siswa untuk belajar. Hasil tersebut sesuai dengan hasil penelitian [4],[5], dan [6] yang menjelaskan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar, minat dan aktivitas siswa.

Beberapa keuntungan yang diperoleh dalam penerapan model kooperatif tipe TGT yaitu [7], 1) Kelompok mempunyai pemikiran yang lebih luas dibandingkan dengan yang dimiliki perorangan, 2) Anggota kelompok lebih termotivasi dengan kehadiran anggota kelompok lain, 3) Anggota yang tidak berani mengemukakan pendapat akan bebas mengemukakan pemikirannya dalam kelompok kecil, 4) Menghasilkan keputusan yang lebih baik, 5) Partisipasi dalam melakukan diskusi dapat meningkatkan pemahaman diri sendiri maupun orang lain[8].

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah Apakah penerapan pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas VII di SMPN 3 Mejayan?

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas VII di SMPN 3 Mejayan menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT).

2. Kajian pustaka

Menurut [9], aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat jasmani maupun rohani. Pada proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut harus selalu berkaitan.

Dalam penelitian [10] bahwa penerapan pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) efektif untuk peningkatan aktivitas siswa. Dalam penelitian ini, penerapan pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) diharapkan menjadi metode pembelajaran alternatif untuk mengembangkan aktivitas belajar siswa.

3. Metode penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), Tindakan diberikan oleh guru dengan arahan dari guru yang akan dilakukan oleh siswa [11] karena penelitian ini digunakan untuk mengatasi adanya masalah yang ada dalam kelas VII D SMPN 3 Mejayan berkaitan dengan sifat individualis dan aktivitas siswa yang rendah. Adapun alur penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas Suharsimi Arikunto.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VII D SMPN 3 Mejayan dengan menggunakan materi zat dan wujudnya. Dengan jumlah siswa 21 orang yaitu 13 laki-laki dan 8 perempuan. Penelitian ini dilakukan pada bulan September sampai dengan Desember 2017. Teknik mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah Lembar aktivitas siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Untuk masing-masing siklus melalui 4 tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Satu siklus dilakukan 2 kali pertemuan, 1 kali pertemuan alokasi waktunya 2x40 menit.

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis kualitatif. Data akan dianalisis dengan persentase. Data kualitatif yaitu data yang berupa kata-kata maupun kalimat akan dilakukan pemisahan atau pengelompokkan sehingga dapat disimpulkan.

4. Hasil dan Pembahasan

Sesudah dilakukan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dan diujicoba untuk menghasilkan aktivitas siswa dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*). Berikut deskripsi tentang hasil PTK (Penelitian Tindakan Kelas) beserta pembahasannya. Kriteria aktivitas belajar dilaksanakan sebagaimana dikemukakan oleh [12] sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria aktivitas siswa

Persentase (%)	Kategori
$0 \leq X < 20$	Sangat Kurang
$20 \leq X < 40$	Kurang
$40 \leq X < 60$	Cukup
$60 \leq X < 80$	Baik
$80 \leq X < 100$	Sangat Baik

Aktivitas siswa pada model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) diamati menggunakan lembar aktivitas siswa dan kelompok.

Tabel 2. Lembar observasi aktivitas

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Memperhatikan alat peraga					
2.	Mendengarkan penjelasan guru					
3.	Melakukan demonstrasi					
4.	Berkomunikasi saling kerjasama					
5.	Bertanya dan menjawab pertanyaan					

Data aktivitas siswa diperoleh dari hasil observasi terhadap lima indikator. Aspek-aspek yang diamati pada aktivitas siswa ini yaitu memperhatikan alat peraga, mendengarkan penjelasan guru, melakukan demonstrasi, berkomunikasi saling kerjasama, dan bertanya atau menjawab pertanyaan dilihat pada **Tabel 2**. Hasil aktivitas siklus pertama dan kedua dapat dilihat pada **tabel 3**. berikut:

Tabel 3. Ringkasan aktivitas siswa

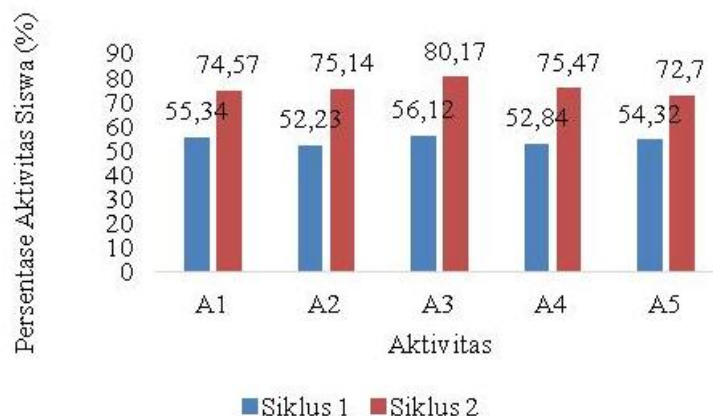
Siklus	Persentase (%)
Siklus Pertama	54,17
Siklus Kedua	75,61
Rata-rata	64,89

Berdasarkan Tabel 3. aktivitas siswa siklus pertama adalah 54,17%, jika dikonsultasikan pada tabel 1. aktivitas siswa pada siklus 1 termasuk kategori cukup aktif, dan siklus kedua adalah 75,61%, jika dikonsultasikan pada tabel 1. aktivitas siswa termasuk dalam kategori aktif. Data rata-rata aktivitas siswa kedua siklus dapat diamati pada tabel 4. berikut:

Tabel 4. Ringkasan aktivitas siswa tiap indikator

Indikator	Persentase (%)
Memperhatikan alat peraga	64,95
Mendengarkan penjelasan guru	63,68
Melakukan demonstrasi	68,14
Berkomunikasi saling kerjasama	64,15
Bertanya dan menjawab pertanyaan	63,51
Rata-rata	64,81

Berdasarkan Tabel 3. Indikator bertanya dan menjawab pertanyaan menempati urutan terendah dibandingkan indikator yang lain. Hal ini disebabkan kebanyakan siswa tidak terbiasa belajar terlebih dahulu sebelum materi diberikan sehingga ketika guru melemparkan pertanyaan seputar contoh soal hanya beberapa siswa yang menjawab. Selain itu siswa merasa malu dan takut untuk bertanya. Hasil persentase rata-rata untuk seluruh indikator pada hasil observasi aktivitas belajar siswa sesuai tabel 3. adalah sebesar 64,81%, jika dikonsultasikan dengan tabel 1 tentang kriteria persentase aktivitas belajar siswa, skor sebesar 64,89% tersebut termasuk dalam kriteria aktif.



Gambar 1. Perbedaan Persentase Aktivitas kedua siklus

Jika dibandingkan siklus dua dengan siklus satu, maka terlihat kenaikan persentase rata-rata aktivitas siswa untuk setiap aspek yang diamati. Kenaikan persentase aktivitas siswa yang memperhatikan alat peraga, mendengarkan penjelasan guru, melakukan demonstrasi, berkomunikasi saling kerjasama, dan bertanya dan menjawab pertanyaan masing-masing adalah 19,23 %, 22,91%, 24,05%, 22,63%, dan 18,38%.

5. Kesimpulan dan saran

Berdasarkan pembahasan hasil dari penelitian ini, disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) efektif untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas VII D SMPN 3 Mejayan. Aktivitas belajar Fisika siswa SMP menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) termasuk dalam kriteria aktif.

Saran yang dapat disampaikan yaitu guru harus memperhitungkan waktu yang cukup dengan menyiapkan sumber belajar dan yang memadai bagi peserta didik. peneliti lain, untuk dapat mengembangkan penelitian ini diberbagai sekolah tingkat SMP atau sederajat.

6. Daftar Pustaka

- [1] Fitriyaningsih.J.R.D. (2014). Penerapan Pendekatan Somatic, Auditory, Visual, Intellrctually (SAVI) untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Boyolali Tahun pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Fisika (JPF)*, Vol 2(2): 30-38.
- [2] Wulandari, F., & Arief , A. (2009). Pengaruh Pembelajaran Aktif Melalui Strategi Rotating Trio Exchange Terhadap Hasil Belajar Siswa Pasa Sub Pokok Bahasan Optik Geometris Kelas VII Di SMP Negeri 30 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Fisika (JPF)*, Vol.2(3):6-10.
- [3] Megawati. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN Ginunggung Tolitoli . *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(10),126-141.
- [4] Rasyid. (2009). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A SMP Negeri 3 Batu Ampar Pada Materi Zat dan Wujudnya Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. Banjarmasin: UNLAM.
- [5] Yureka. (2011). *Meningkatkan hasil aktivitas belajar siswa kelas VII A SMA Negeri 1 Tanta Kabupaten Tablong pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT Tahun Ajaran 2010/2011*. Banjarmasin: UNLAM.

- [6] Wahidah. (2012). *Perbedaan Minat dan Prestasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Pembelajaran Konvensional Pada Kelas XI IPA SMAN 4 Banjarmasin Pokok Bahasan Usaha Energi*. Banjarmasin: UNLAM.
- [7] Pangestuti, A., Mistianah, Corebima, A., & Zubaidah, S. (2015). Using Reading Concept Map-Teams Games Tournament (Remap-TGT) to Improve Reading Interest of Tenth Grade Student of Laboratory Senior High School State University Of Malang. *American Journal of Educational Research*, 3(2),250-254.
- [8] Frianto, E. S., & Amirudin, A. (2016). The implementation of Cooperative Learning Model Team Game Tournament and Fan N Pick To Enhance Motivation and Social Studies Learning Outcomes. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)*, 21(5),74-81.
- [9] Nasution, S. (1997). *Berbagai Pendekatan dalam Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [10] Tyasning, D. (2012). Penerapan Model Pembelajaran TGT (TeaM Game Tournamen) Dilengkapi LKS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Minyak Bumi pada Siswa Kelas X-4 SMA Batik 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 1(1):26-33.
- [11] Suharsimi, A. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [12] Arikunto, S. (1996). *Prosedur Penelitian : Sut Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Dra. Purwandari MM.,M.Pd. selaku dosen pembimbing dalam pembuatan artikel ini dan juga kepada pihak sekolah SMPN 3 Mejayan yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.