

PENERAPAN MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI KELAS X

Rr. Rinta Laksmi Dewi
SMA Negeri 4 Banjarmasin
 Email: rintald@gmail.com

Absract

This research supports the application of the TGT Model in sociology learning. This study aims to improve the learning outcomes of Sociology through the TGT (Tournament Games Team) Model for Class X IPS 2 Students of SMA Negeri 4 Banjarmasin Even Semester for the 2015/2016 Academic Year. This research is Classroom Action Research (CAR) which consists of 2 cycles, each cycle consisting of planning, implementation, observation and reflection with 2 meetings in each cycle. The method used in this research is the description research method. The population is grade X IPS 2 students of SMA Negeri 4 Banjarmasin. Based on the results of the study, the application of the TGT Model (Teams Games Tournament) can improve student learning outcomes in learning Sociology. This is evidenced by observations that show the level of student progress from the first meeting with a percentage of 65.48% to a meeting with a percentage of 85.42%. This research can also improve the effectiveness of teachers in implementing the Sociology learning process. This is evidenced from the results of teacher observations that increased from the first meeting that is 70.45% to the meeting seen that is 85.58%. Creating a TGT Model (Team Game Tournament) can be used as an alternative in the teaching and learning process because it can provide variations in learning. However, also the use of the TGT Model (Teams Games Tournament) in Sociology learning can be adapted to the learning material and topics to be received.

Keywords: TGT (Teams Games Tournament) Model, learning activities, learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada penerapan Model TGT dalam pembelajaran sosiologi . Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Sosiologi melalui Model TGT (*Teams Games Tournament*) pada Siswa Kelas X IPS 2 SMA Negeri 4 Banjarmasin Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas 2 siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi dengan 2 kali pertemuan dalam setiap siklusnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskripsi. Populasinya adalah siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 4 Banjarmasin. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sosiologi. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang menunjukkan tingkat kemajuan siswa dari pertemuan pertama dengan persentase 65,48% sampai pertemuan keempat dengan persentase 85,42%. Penelitian ini juga dapat meningkatkan keefektifan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran Sosiologi. Hal ini dibuktikan dari hasil hasil observasi guru yang mengalami peningkatan dari pertemuan pertama yaitu 70,45% sampai pertemuan keempat yaitu 85,58%. Sehingga Model TGT (*Teams Games Tournament*) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar karena dapat memberikan variasi dalam pembelajaran Sosiologi yang lebih melibatkan siswa untuk aktif dan termotivasi dalam pembelajaran sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat. Namun, juga Penggunaan Model TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran Sosiologi hendaknya disesuaikan dengan materi dan topik pembelajaran yang akan diajarkan.

Kata Kunci: Model TGT (*Teams Games Tournament*), aktivitas belajar, hasil belajar

PENDAHULUAN

Hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Proses belajar mengajar memerlukan suatu kondisi yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik. Guru harus menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif di kelas bagi siswa. Guru juga harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut yang akan berdampak pada kemampuan dan peningkatan hasil belajar siswa.

Pemilihan dan penggunaan metode yang tepat dalam menyajikan suatu materi dapat membantu siswa dalam mengetahui serta memahami segala sesuatu yang disajikan guru, sehingga melalui tes hasil belajar dapat diketahui peningkatan prestasi belajar siswa. Melalui pembelajaran yang tepat, siswa diharapkan mampu memahami dan menguasai materi ajar sehingga dapat berguna dalam kehidupan nyata. Salah satu indikator keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dari prestasi belajar yang dicapai siswa. Prestasi belajar adalah cermin dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap di mana dalam KTSP sering disebut sebagai kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (Handayani, 2010).

Undang-Undang Sistem Pendidikan nasional Nomor. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya masyarakat Bangsa dan Negara (Hakim, 2016).

Penerapan model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pembelajaran kooperatif didasarkan pada keyakinan bahwa pembelajaran yang paling efektif apabila siswa secara aktif terlibat dalam berbagi ide dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik (Riski Nugroho, 2013), sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis (Ulfah, dkk 2014). Menurut (Fajri, dkk 2013)“ penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar para siswa dan dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri”, dari beberapa pendapat tersebut maka penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran sosiologi di kelas.

Pembelajaran Sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting, sama seperti mata pelajaran lain. Ilmu yang mempelajari tentang kehidupan social masyarakat, sehingga penting dipelajari.(Urry & Novenanto, 2017)

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 4 Banjarmasin masih kurang, sehingga diperlukan perhatian khusus agar pemahaman sosiologi meningkat. Kurangnya kemampuan sosiologi dibuktikan dari hasil evaluasi diperoleh setelah melakukan proses belajar mengajar, dimana masih menunjukkan nilai yang rendah dan masih banyak yang di bawah KKM. Hal ini perlu diatasi dengan metode atau media pembelajaran tertentu agar dapat meningkatkan pemahaman belajar sosiologi sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

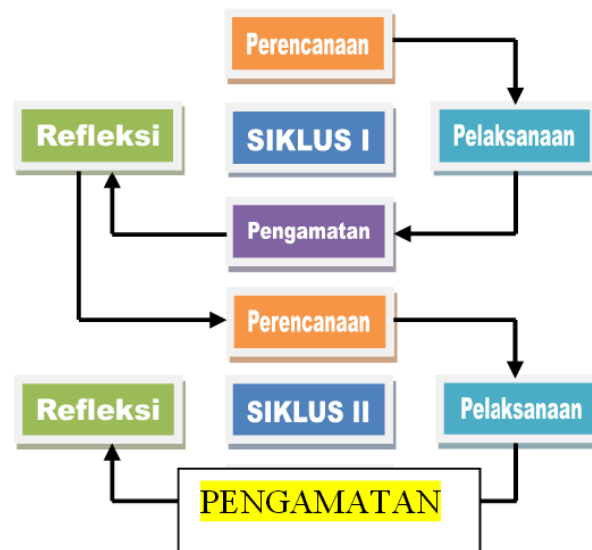
Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka upaya yang dilakukan adalah dengan menerapkan salah satu model pembelajaran, yaitu Kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*).

Model pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu metode pembelajaran yang relative mudah untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (Uddin, 2018). Pembelajaran tipe ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpamembedakan status, peran siswa sebagai tutor sebaya dan didalamnya mengandung unsur permainan yang sangat menyenangkan. Model pembelajaran ini pada dasarnya merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam suatu kelompok kecil dengan kemampuan yang heterogen (tinggi, rendah, sedang).

Menerapkan model ini, diharapkan siswa dapat termotivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar serta meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul ” Penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas X IPS 2 di SMA Negeri 4 Banjarmasin Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*) yaitu penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung.



Gambar 2.1 Diagram Alir Desain Penelitian
(Sumber Arikunto, 2009)

Subyek penelitiannya adalah siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 4 Banjarmasin tahun ajaran 2015-2016 yang berjumlah 30 orang, yaitu 16 orang perempuan dan 14 orang laki-laki.

Instrumennya adalah berbentuk hasil tes, foto, dan observasi. Analisis datanya diperoleh melalui observasi dan hasil tes. Analisa angka digunakan dengan cara presentasi. Analisis presentasi diperoleh menggunakan hasil tes yang diberikan selama validasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti pada bagian ini akan melaporkan tentang tahapan-tahapan yang dilaksanakan di siklus I yaitu: (1) tahap praperencanaan tindakan TGT (*Teams Games Tournament*), (2) perencanaan tindakan TGT (*Teams Games Tournament*), (3) pelaksanaan tahapan-tahapan TGT (*Teams Games Tournament*), (4) observasi tentang keterlaksanaan tahapan- TGT (*Teams Games Tournament*), hasil pengukuran pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kreatif, (5) refleksi keterlaksanaan tahapan-tahapan TGT (*Teams Games Tournament*) dan ketercapaian indikator penelitian di siklus I sebagaimana uraian di bawah ini.

1. Analisis Aktivitas Guru dalam pembelajaran

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II sebanyak 4 (empat) kali pertemuan melalui TGT (*Teams Games Tournament*) dapat dilihat pada Tabel berikut

Tabel 3.1 Rata-rata Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Uraian	Persentase							
	Siklus I				Siklus II			
	P1		P2		P3		P4	
Skor	73,07%	69,23%	76,92%	75,00%	80,76%	80,76%	84,61%	86,54%
Aktivitas Guru	71,15%		75,96%		80,76%		85,58%	
Rata-rata Aktivitas Guru	78,36%							
Kategori	Baik / Berhasil							

Tabel di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan TGT (*Teams Games Tournament*) melalui Interaksi Sosial untuk meningkatkan aktivitas pada Siswa Kelas X IPS 2 di SMA Negeri 4 Banjarmasin dinilai efektif dengan rata-rata nilai sebesar 78,36%.

a. Analisis Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II sebanyak 4 (empat) kali pertemuan melalui TGT (*Teams Games Tournament*) dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 4.2 Rata-rata Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Uraian	Persentase			
	Siklus I		Siklus II	
	P1	P2	P3	P4
Skor Aktivitas Siswa	64,59%	70,84%	80,73%	85,42%
Rata-rata Aktivitas Siswa	75,31%			
Kategori	Baik / Berhasil			

Tabel di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan aktivitas belajar siswa dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat keberhasilan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan TGT (*Teams Games Tournament*) melalui Interaksi Sosial untuk meningkatkan aktivitas pada Siswa Kelas X IPS 2 di SMA Negeri 4 Banjarmasin dinilai efektif dengan rata-rata nilai sebesar 75,31%.

b. Analisis Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran

Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan TGT (*Teams Games Tournament*) melalui Interaksi Sosial adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3 Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Uraian	Persentase		
	Nilai Awal	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata kelas	68,14%	75,86%	80,17%
Kriteria	Baik	Baik	Sangat Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa mulai dari awal yaitu sebelum diterapkannya TGT (*Teams Games Tournament*) melalui Interaksi Sosial adalah 68,14% sampai siklus II menjadi 80,17%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Analisis Pencapaian KKM dalam Pembelajaran

Pencapaian KKM Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan TGT (*Teams Games Tournament*) adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4 Rata-rata Pencapaian KKM Siswa Siklus I dan Siklus II

Uraian	Nilai Awal		Siklus I		Siklus II	
	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah
Nilai diatas KKM	34,48%	10	41,38%	12	55,17%	16
Nilai dibawah KKM	51,72%	15	31,03%	9	10,34%	3
Kriteria	Baik		Cukup Baik		Sangat Baik	

Tabel di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa yang nilainya di atas KKM sebelum diterapkannya TGT (*Teams Games Tournament*) adalah 34,48% sampai siklus II menjadi 55,17%. Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari berkurangnya jumlah siswa yang nilainya di bawah KKM (persentase berkurang/menurun) dari sebelum diterapkannya TGT (*Teams Games Tournament*) adalah 51,72% sampai siklus II menjadi 10,34%. Sehingga indikator keberhasilan pencapaian KKM sudah terpenuhi.

Berdasarkan beberapa tabel yang sudah dijabarkan di atas disimpulkan bahwa jika guru Sosiologi menggunakan TGT (*Teams Games Tournament*), maka aktivitas dan hasil belajar siswa pada siswa kelas X IPS 2 di SMA Negeri 4 Banjarmasin akan meningkat. Hasil ini juga

sesuai dengan penelitian (Tran, 2013) yang memberikan hasil bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar matematika dan menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan model pembelajaran langsung. (Ambari, 2013) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas sendiri kepada siswa. Siswa belajar dan beraktivitas sendiri untuk memperoleh pengalaman, pengetahuan, pemahaman, dan tingkah laku lainnya serta mengembangkan keterampilan yang bermakna. Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan atau aktivitas belajar siswa merupakan dasar untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Selain itu hasil penelitian ini juga dikuatkan dari penelitianpeneliti sebelumnya diantaranya: Penelitian yang dilakukan oleh (Astawa, 2013) menemukan bahwa aktivitas dan hasil belajar lari estafet meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas X1 SMA Negeri 1 Seririt tahun pelajaran 2011/2012. (Putra, 2013) menemukan bahwa aktivitas dan hasil belajar lompat jauh meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Payangan tahun pelajaran 2011/2012. (Kariyana, 2013) menemukan bahwa aktivitas dan hasil belajar Sepakbola (*Passing-Control*) meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas XI IS SMA Negeri 1 Seririt tahun pelajaran 2011/2012.

SIMPULAN

a. Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan keefektifan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran Sosiologi. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi guru yang mengalami peningkatan dari pertemuan pertama yaitu 71,15% sampai pertemuan keempat yaitu 85,58%.

b. Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) melalui Interaksi Sosial dapat meningkatkan aktivitas belajar Sosiologi. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang menunjukkan tingkat kemajuan siswa dari pertemuan pertama dengan persentase 64,59% sampai pertemuan keempat dengan persentase 85,42%.

Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) melalui Interaksi Sosial dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan semakin meningkatnya jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM. Dimana sebelum diterapkan TGT (*Teams Games Tournament*) siswa yang memperoleh nilai diatas KKM adalah 10 orang dengan persentase 34,48%. Sedangkan setelah

diterapkan TGT (*Teams Games Tournament*) siswa yang memperoleh nilai diatas KKM adalah 16 orang dengan persentase 55,17% pada akhir siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis menyampaikan saran bahwa:

- a. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan TGT (*Teams Games Tournament*) hendaknya guru memberikan bimbingan dan arahan tanpa membatasi kreativitas siswa. Guru juga harus lebih memberikan stimulus belajar untuk menggali dan membangun semangat belajar siswa agar memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Penggunaan TGT (*Teams Games Tournament*) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar karena dapat memberikan variasi dalam pembelajaran Sosiologi yang lebih melibatkan siswa untuk aktif dan termotivasi dalam pembelajaran sehingga kemampuan berbahasa siswa meningkat.

Penggunaan TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran Sosiologi hendaknya disesuaikan dengan materi dan topik pembelajaran yang akan diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Munib, Achmad. 2006. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Ambari, N. L. A. S. (2013). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tgt Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Lompat Jauh. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 1(4).
- Astawa, I. B. M. (2013). Penerapan Model Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Lompat Jauh Ida Bagus Mega Astawa. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 1(2).
- Fajri, L., Martini, K. S., & Saputro, A. N. C. (2013). Upaya peningkatan proses dan hasil belajar kimia materi koloid melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dilengkapi dengan teka-teki silang bagi siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Boyolali pada semester genap tahun ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 1(1).
- Hakim, L. (2016). Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1).
- Handayani, K. D. (2010). Pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan pada materi keragaman bentuk muka bumi/Fitri Handayani KD. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan Pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi/Fitri Handayani KD*.
- Kariyana, I. K. (2013). Implementasi Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 1(5).

- Putra, A. H. I. (2013). *Peningkatan keterampilan proses sains (kps) dasar siswa melalui penerapan model learning cycle 5e di kelas viii g smp negeri 22 surakarta tahun pelajaran 2012/2013*.
- RISKI NUGROHO, D. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (tgt) terhadap motivasi siswa mengikuti pembelajaran bolavoli di kelas x sman 1 panggul kabupaten trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1).
- Tran, V. D. (2013). Effects of student teams achievement division (STAD) on academic achievement, and attitudes of grade 9th secondary school students towards mathematics. *International Journal of Sciences*, 2(04), 5–15.
- Uddin, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Sejarah. *Jurnal Mandiri*.<https://doi.org/10.33753/mandiri.v2i2.51>
- Ulfah, A., Sahputra, R., & Rasmawan, R. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Terhadap Keterampilan Proses Sains Pada Materi Koloid di SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(10).
- Urry, J., & Novenanto, A. (2017). Sosiologi Ruang dan Tempat. *Jurnal Kajian Ruang Sosial-Budaya*.