

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN KARTU SOAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS SISWA PADA MATERI HIDROKARBON DI KELAS X-5 SMAN 4 BANJARMASIN

Rachmawaty dan Sunarti

Pendidikan Kimia FKIP Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin

Abstrak: Telah dilakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi hidrokarbon di kelas X-5 SMAN 4 Banjarmasin. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Aktivitas guru dalam mengelola kelas, (2) Aktivitas siswa selama pembelajaran, (3) Hasil belajar siswa, dan (4) Respon siswa kelas X-5 SMAN 4 Banjarmasin terhadap model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal pada materi hidrokarbon. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa SMAN 4 Banjarmasin kelas X-5 sebanyak 36 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes objektif, lembar observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal (1) Meningkatkan kualitas aktivitas guru sebesar 55,28 pada siklus I menjadi 60,25 pada siklus II dengan kategori baik, (2) Peningkatan kualitas aktivitas siswa sebesar 37 pada siklus I menjadi 52,26 dengan kategori baik, (3) Peningkatan kualitas pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif pada siklus I sebesar 61,11% menjadi 88,89% pada siklus II, dan secara afektif perilaku berkarakter mengalami peningkatan kualitas karakter sebesar 11,06 pada siklus I menjadi 12,41 pada siklus II, keterampilan sosial siswa pada siklus I sebesar 14,74 mengalami peningkatan kualitas sosial menjadi 14,36 pada siklus II dengan kategori baik, (4) siswa memberi respon positif.

Kata kunci: TGT, Kartu Soal, Hidrokarbon.

Abstract: A research on the application of TGT-assisted learning model question cards to improve students learning outcomes and activities of the hydrocarbon material in class X-5 SMAN 4 Banjarmasin. This study aims to determine (1) the teacher in managing classroom activities, (2) students during the learning activity, (3) Results of student learning, and (4) Response X-5 grade students of SMAN 4 Banjarmasin the TGT-assisted learning model cards matter in hydrocarbon material. The method of research is a class act. The subjects were students of SMAN 4 Banjarmasin class X-5 as many as 36 people. Data collection techniques using objective tests, observation sheets and questionnaires. The results showed that the implementation of learning by using a card-assisted learning model TGT matter (1) Improving the quality of teacher activity at 55.28 at 60.25 first cycle to the second cycle with either category, (2) Improving the quality of student activity by 37 cycles I became 52.26 with either category, (3) Improving the quality of learning on cognitive learning outcomes in the first cycle of 61.11% to 88.89% in the second cycle, and the affective behavior characterized by an increase of 11.06 on the character quality 12.41 on the first cycle to the second cycle, the social skills of students in the first cycle of 14.74 has increased the quality of social be 14.36 in the second cycle with either category, (4) students gave a positive response.

Keywords: TGT, question card, hydrocarbon

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan rangkaian komunikasi antar manusia, sehingga dapat tumbuh dan berkembang sebagai manusia yang seutuhnya. Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia di masa yang akan datang. Menurut Sudjana (2013), proses pembelajaran yang terjadi di lingkungan sekolah (pendidikan formal) melibatkan berbagai komponen yaitu: tujuan, bahan, metode, dan alat serta penilaian. Jika salah satu komponen tidak ada maka proses pembelajaran kurang berhasil.

Seperti yang dituturkan oleh guru kimia kelas X di SMA Negeri 4 Banjarmasin, selama proses pembelajaran guru dalam memberi materi pembelajaran hanya secara lisan (ceramah). Tanpa penggunaan model dan media siswa kurang berminat dalam belajar, menganggap pembelajaran kurang menarik dan soal yang sulit bagi siswa sehingga membuat mereka kurang mampu memahami apa yang disampaikan oleh guru dan berdampak pada hasil belajar mereka.

Cara penyajian materi pelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang dianggap menarik, sesuai dan bervariasi sehingga siswa berminat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu melalui model tersebut siswa juga dilibatkan secara aktif. Belajar aktif dapat diterapkan dengan berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif, yaitu melalui aktivitas-aktivitas yang membangun seperti kerja kelompok, dimana mereka saling berdiskusi dan berkerja sama dalam kegiatan pembelajaran kimia sehingga mereka dapat menemukan dan menerapkan ide-ide terhadap suatu konsep kimia. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kerjasama antar sesama siswa adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe

Teams Games Tournament (TGT).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu bentuk dari model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) yang dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting yaitu hasil belajar siswa yang meningkat (dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik), penerimaan terhadap keragaman (dimana siswa akan saling menghormati atas kelebihan dan kekurangan diantara mereka dan melakukan hubungan yang sinergis serta saling menguntungkan), dan pengembangan keterampilan sosial.

Gillies (Prabawanti, 2014) menyatakan "*the assumption of behavioral learning theory is that students will work hard on tasks that provide a reward and that students will fail to work on tasks that provide no reward or punishment. Cooperative learning is one strategy that rewards individuals for participation in the group's effort*" yang artinya menurut teori pembelajaran behavior (tingkah laku) bahwa siswa akan mengerjakan dengan sungguh-sungguh tugas yang ada hadiah atau penghargaannya, dan siswa akan gagal dalam mengerjakan tugas yang tidak ada hadiah atau penghargaan. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu strategi dengan memberikan hadiah atau penghargaan pada individu atas partisipasinya dalam kelompok.

Suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat dan keterlibatan belajar.

Keberhasilan model pembelajaran kooperatif TGT telah diteliti, diantaranya oleh Nurhidayati (2013) pada materi hidrokarbon menunjukkan hasil penelitian yang memiliki nilai rata-rata 75,9 pada kelas eksperimen dan 71,6 pada kelas kontrol. Zaitunnisa (2013), pada materi koloid menunjukkan hasil penelitian yang dimana memiliki rata-rata 77,97 dan hasil belajar konvensional memiliki rata-rata 70,97, selain itu siswa juga memberikan respon yang positif terhadap model pembelajaran yang digunakan. Alhusaini (2013) pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan menunjukkan hasil penelitian berupa peningkatan hasil belajar kognitif dan afektif siswa, begitu pula motivasi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang digunakan membuat proses pembelajaran berjalan secara efektif dan pengorganisasian kelompok yang baik.

Dari berbagai pertimbangan diatas maka peneliti melakukan penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Peneliti dalam proses pembelajaran. Menurut hasil penelitian Ritonga (2011), mengatakan bahwa penerapan media kartu soal merupakan alternatif untuk meningkatkan keefektifan proses dan hasil belajar, dimana prestasi belajar merupakan salah satu hasil dari belajar. Penggunaan media kartu soal menjadi salah satu bagian dari sebuah permainan dalam suatu pembelajaran yang akan menghilangkan kejenuhan dan menciptakan suasana yang kompetitif. Selain itu Pitarto (2012) juga mengatakan bahwa dengan menghadirkan pembelajaran melalui permainan dapat menjadi salah satu pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dalam memahami konsep.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk: (1). Mengetahui aktivitas guru dalam mengelola kelas X-5 SMAN 4 Banjarmasin terhadap model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal pada materi hidrokarbon, (2) Mengetahui aktivitas

siswakelas X-5 SMAN 4 Banjarmasin terhadap model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal pada materi hidrokarbon, (3) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-5 SMAN 4 Banjarmasin dalam model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal pada materi hidrokarbon, (4) Mengetahui respon siswa kelas X-5 SMAN 4 Banjarmasin terhadap model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal pada materi hidrokarbon.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus 1 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan sedangkan untuk siklus 2 dilaksanakan 2 kali pertemuan, sehingga untuk dua siklus memerlukan waktu 4 kali tatap muka. Kedua siklus masing-masing terdiri dari tahapan-tahapan: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) observasi dan evaluasi, (4) analisis dan refleksi.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SMA Negeri 4 Banjarmasin tahun pelajaran 2013/2014. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas X-5 dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan nontes. Teknik tes dilakukan dengan memberikan serangkaian soal kepada siswa dalam bentuk tes objektif. Teknik nontes dilakukan dengan melaksanakan observasi lembar keterampilan sosial siswa, lembar respon siswa, aktivitas guru dan aktivitas siswa.

Sebelum instrumen/tes pada penelitian ini digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validasi. Isi tes dikatakan valid jika materi yang tercakup dalam tes hampir mendekati proporsi materi yang dibahas (Cohen, 2010).

Lawshe (Cohen, 2010) memberikan rumus untuk menentukan rasio validitas isi/*Content Validity Ratio* (CVR) :

$$CVR = \frac{n_e - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

CVR = Rasio validitas isi

n_e = Jumlah validator yang menyatakan *essential*

N = Jumlah validator

Hasil belajar kognitif dianalisis dengan menggunakan teknik persentase. rumus yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap suatu butir soal menggunakan rumus dari Sudijono (2012) sebagai berikut:

$$P = \frac{N}{f} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi / banyaknya individu

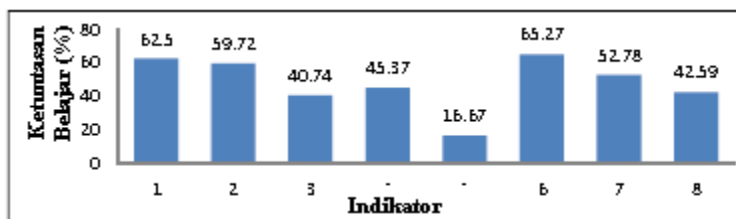
Tindakan kelas dinyatakan berhasil jika: (1). Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran mengalami peningkatan minimal kriteria baik, (2). Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan minimal aktif, (3). Hasil belajar secara individual dikatakan mencapai ketuntasan bila siswa mendapatkan nilai ≥ 80 , sesuai dengan KKM SMA Negeri 4 Banjarmasin pada mata pelajaran kimia kelas X standar kompetensi 4, secara klasikal yaitu apabila 85% atau lebih dari jumlah seluruh siswa telah mencapai taraf penguasaan lebih besar atau sama dengan 75% dari materi yang diajarkan, secara afektif siswa mengalami peningkatan minimal kriteria baik, (4) Penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal mendapat respon yang positif dari siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Pre-test

Pre-test bertujuan untuk memperoleh data tentang kemampuan awal siswa terhadap pembelajaran hidrokarbon. Data dari hasil pre-test untuk setiap indikator dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Hasil pre-test keseluruhan siswa

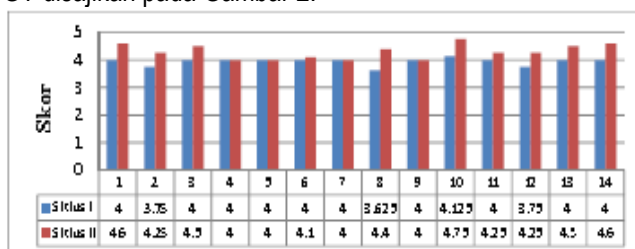
Keterangan :

1. Mengidentifikasi unsur C, H, dan O dalam senyawa karbon
2. Mendeskripsikan kekhasan atom karbon dalam senyawa karbon
3. Membedakan atom C primer, sekunder, tersier, dan kuartener
4. Mengelompokkan senyawa hidrokarbon berdasarkan kejenuhan ikatan
5. Memberi nama senyawa alkana, alkena, dan alkun
6. Menyimpulkan titik didih dan titik leleh senyawa hidrokarbon dengan massa molekul relatif dan strukturnya Menentukan isomer struktur (kerangka dan posisi) dan isomer geometri (cis, trans)
7. Menuliskan reaksi sederhana pada senyawa alkana, alkena dan alkuna (reaksi substitusi, adisi, eliminasi, dan oksidasi)

Hasil rata-rata pre-test menunjukkan bahwa sekitar 45,83% siswa saja yang menguasai materi hidrokarbon.

2. Aktivitas Mengajar Guru

Berdasarkan hasil observasi di kelas dari semua pertemuan, maka hasil aktivitas guru mengajar menggunakan modul TGT disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2 Perbandingan hasil skor aktivitas guru siklus I dan siklus II

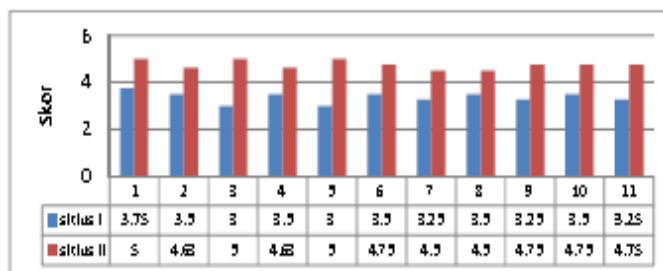
Keterangan :

- 1 = Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengabsen siswa
- 2 = Memberikan apersepsi
- 3 = Menyampaikan topik dan
- 4 = menyampaikan langkah TGT
- 5 = Membagi siswa berkelompok
- 6 = Menyampaikan materi
- 7 = Membagi LKS
- 8 = Membimbing diskusi kelompok
- 9 = Membantu siswa yang kesulitan
- 10 = Membimbing siswa dalam turnamen

- 11 = Memberikan penghargaan kepada kelompok
- 12 = Membantu siswa menyimpulkan pelajaran
- 13 = Memberikan tugas lanjut
- 14 = Menutup pelajaran

3. Hasil Aktivitas Siswa

hasil observasi di kelas dari semua pertemuan, maka hasil aktivitas belajar siswa menggunakan model TGT disajikan pada Gambar 3



Gambar 3. Hasil skor aktivitas siswa siklus I dan II

Keterangan :

- 1 = Menjawab salam dan absen
- 2 = Memperhatikan apersepsi guru
- 3 = Memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan dan langkah tgt
- 4 = Membentuk kelompok
- 5 = Memperhatikan penjelasan guru
- 6 = Bekerja sama dalam kelompok
- 7 = Mengusulkan opini/pendapat
- 8 = Membantu teman yang kesulitan
- 9 = Menempati meja turnamen dan bersaing dengan baik
- 10 = Antusias belajar dengan model tgt
- 11 = Menyimpulkan pelajaran

3. Hasil Belajar Siswa

a. Hasil Belajar Kelompok

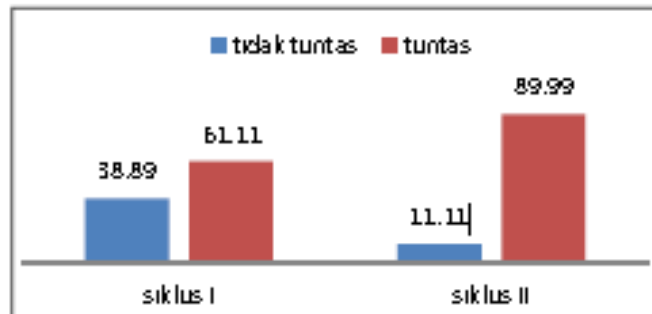
Berdasarkan hasil observasi di kelas dari semua pertemuan, maka hasil belajar kelompok siswa menggunakan model TGT disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil belajar kelompok siklus I dan siklus II

	Nama	Prolehan poin		Predikat	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1	Kelompok 1	51.25	42,5	Tim Super	Tim Baik
2	Kelompok 2	35	45	Tim Kurang Baik	Tim Sangat baik
3	Kelompok 3	40	37,5	Tim Baik	Tim Kurang baik
4	Kelompok 4	36.25	43,75	Tim Kurang Baik	Tim Baik
5	Kelompok 5	41.25	42,5	Tim Baik	Tim Baik
6	Kelompok 6	38.75	40	Tim Kurang Baik	Tim Baik
7	Kelompok 7	36.25	46,25	Tim Kurang Baik	Tim Sangat baik
8	Kelompok 8	40	43,75	Tim Baik	Tim Baik
9	Kelompok 9	43.75	41,25	Tim Baik	Tim Baik
Rata-rata		44.15	42,72	Tim Baik	Tim Baik

b. Hasil Belajar Individua

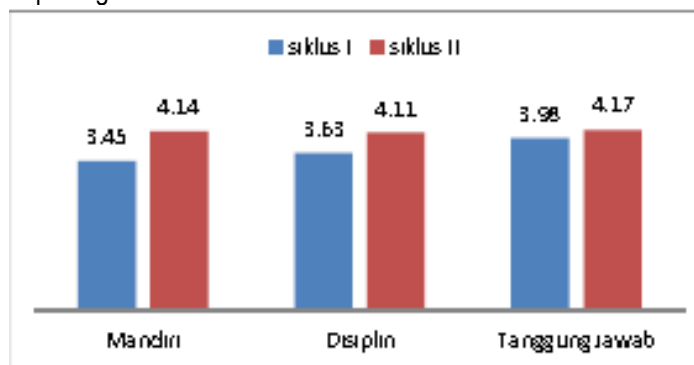
Berdasarkan hasil data dari semua pertemuan, maka ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan model TGT terhadap materi hidrokarbon dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5 Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II

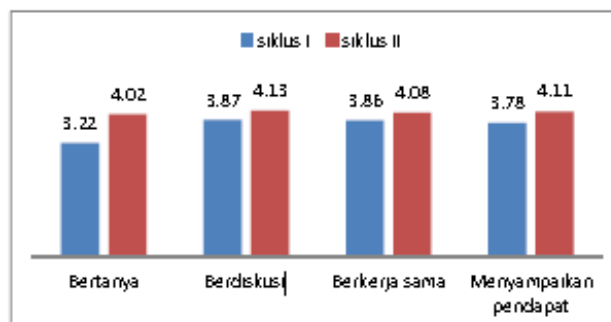
c. Hasil Belajar Afektif Siswa

Berdasarkan hasil data dari semua pertemuan, maka hasil belajar afektif aspek perilaku berkarakter siswa disajikan pada gambar 6.



Gambar 6 Hasil belajar afektif siswa aspek perilaku berkarakter di siklus I dan II

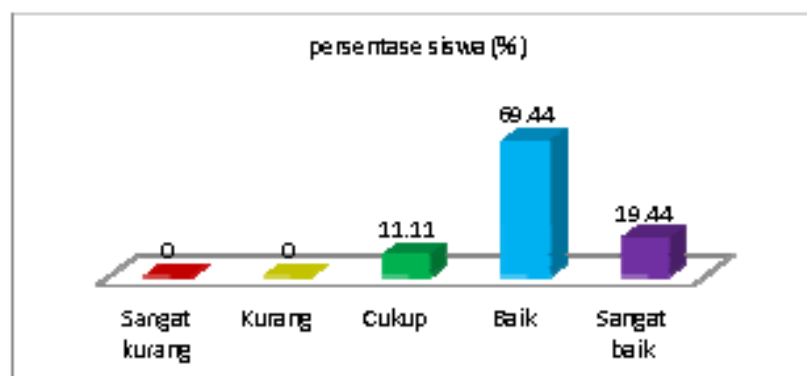
Sedangkan hasil belajar afektif aspek keterampilan sosial, hasil data dari semua pertemuan disajikan pada gambar 7.



Gambar 7 Hasil belajar afektif siswa aspek keterampilan sosial di siklus I dan II

e. Hasil Respon Siswa

Berdasarkan hasil data maka hasil respon siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal disajikan pada Gambar 8.



Gambar 8 Persentase hasil respon siswa terhadap penerapan model TGT

Pembahasan

Hasil *pre-test* menunjukkan rata 45.83% atau menurut kriteria keberhasilan termasuk dengan demikian berarti sebelum dilakukan pembelajaran dengan penerapan model *Teams Games Tournament* keberhasilan.

Berdasarkan hasil observasi a terjadi peningkatan pada 14 dalam menerapkan model lebih terkendali jika dibandingkan suasana pembelajaran Peningkatan jumlah skor sebesar menjadi 60,25 berkriteria persentase aktivitas guru mengalami peningkatan dari 78,89% pada siklus I menjadi 86,07% pada siklus II. H Seoito (2013) yang menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* multimedia dapat meningkatkan aktivitas gur Sangat kurang pembelajaran TGT berbantuan kartu soal disajikan pada Gambar 8 hasil respon siswa terhadap penerapan model TGT rata-rata penguasaan awal siswa hanya sebesar termasuk dalam kriteria kurang, penguasaan siswa masih jauh dari indikator aktivitas guru pada siklus I dan siklus aspek yang dinilai, ini menunjukan berhasilnya guru TGT. Pelaksanaan proses mengajar guru pada siklus II pada siklus I kor 5,03 dari 55,28 berkriteria baik pada siklus I baik pada siklus II. Sedangkan secara rata Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Aisah & (TGT) dengan menggunakan permainan guru pada setiap siklusnya.

Berdasarkan hasil perbandingan aktivitas siswa siklus I dan II dapat dilihat bahwa kesebelas aspek yang diamati mengalami peningkatan. Adanya peningkatan jumlah skor sebesar 5,26 dari 37 berkriteria cukup pada siklus I menjadi 52,26 berkriteria Sangat baik pada siklus II, dan secara rata-rata persentase aktivitas siswa mengalami peningkatan dari 67,27% pada siklus I menjadi 95.23% pada siklus II menunjukkan bahwa model TGT berbantuan kartu soal dapat meningkatkan aktivitas siswa dimana siswa lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran dan siswa lebih berani dan percaya diri dalam mengajukan pendapat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Pratiwi dkk (2013) bahwa pembelajaran semacam tutorial teman sebaya biasanya lebih mudah dipahami oleh teman yang lain dan tidak ada kecanggungan sehingga siswa leluasa dalam bertanya hal-hal yang belum dipahami.

Berdasarkan Tabel 1 Hasil kerja kelompok, pada siklus I ada 1 kelompok yang mendapat predikat "Tim Super", 4 kelompok yang mendapatkan predikat "Tim Baik" dan 4 kelompok mendapatkan predikat "Tim Kurang Baik". Sedangkan pada siklus II ada 2 kelompok berpredikat "sangat baik", 6 kelompok berpredikat "Tim Baik" dan 1 kelompok berpredikat "Kurang Baik". Banyaknya kelompok yang memperoleh "Tim Baik" atau berkurangnya kelompok yang berpredikat "Kurang baik" menunjukkan tumbuhnya kerja sama antar siswa pada saat belajar tim. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Trianto (2007) pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk saling berkerja sama satu sama lain atas tugas-tugas bersama dan melalui struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain. Adanya 1 kelompok yang mendapatkan predikat "Tim Kurang Baik" dikarenakan siswa kurang aktif berpartisipasi dalam menjawab kartu soal dan kurangnya kerja sama dengan anggota lainnya dalam hal belajar tim.

Hasil belajar kognitif siswa pada siklus I, persentase ketuntasan penguasaan siswa terhadap keempat indikator adalah sebesar 61,11%, sedangkan ketuntasan penguasaan siswa siklus II untuk

kelima indikator adalah sebesar 88,89%. Hasil penguasaan siswa pada siklus II lebih meningkat daripada siklus I.

Peningkatan persentase ketuntasan perindikator pada siklus II ini cukup besar. Terjadi peningkatan jumlah persentase ketuntasan siswa yaitu sebesar 27,72%. Berdasarkan Gambar 9 dapat diketahui bahwa hasil belajar afektif perilaku berkarakter siswa mengalami peningkatan kualitas karakter sebesar 11,06 pada siklus I menjadi 12,41 pada siklus II. Sedangkan hasil belajar afektif keterampilan sosial siswa pada siklus I sebesar 14,74 mengalami peningkatan kualitas social menjadi 14,36 pada siklus II dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan kartu soal dapat meningkatkan afektif siswa lebih baik menjadi sangat baik. Penelitian yang mendukung dari Fitri (2009) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik secara kognitif maupun afektif. Setiap siswa akan dinilai responnya terhadap pembelajaran. Respon positif yang diberikan siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan guru, dapat dijelaskan beberapa hal berikut:

- (1) Siswa memperoleh hal baru dan positif dari pembelajaran yang dilaksanakan, yaitu dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan kartu soal yang akan mengajak siswa untuk ikut secara aktif dalam pembelajaran. Pada pembelajaran biasa, siswa hanya menerima pengetahuan dari guru secara langsung tanpa melibatkan partisipasi aktif siswa.
- (2) Kegiatan diskusi kelompok dalam pengerjaan LKS dapat membantu siswa bekerjasama dalam memecahkan kesulitan dalam belajar. Melalui diskusi kelompok, terbentuk kerjasama yang baik antar siswa sehingga siswa yang pandai dapat menjelaskan kepada temannya yang kurang pandai dan saling terbuka untuk menerima saran maupun tanggapan dari teman-teman yang ada di kelompok masing-masing.
- (3) Kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan kartu soal menjadikan siswa lebih aktif sehingga suasana kelas menjadi lebih asyik dan tidak membosankan.
- (4) Kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan kartu soal menjadikan siswa memiliki tanggung jawab yang lebih terhadap pembelajaran, tidak cuma secara individu tapi juga secara kelompok karena mereka memiliki tanggung jawab untuk mejadikan kelompoknya menjadi kelompok terbaik dalam *games tournament*.

Berdasarkan pembahasan di atas maka penelitian ini telah menjawab hipotesis tindakan yang ada bahwa penggunaan model *Teams Games Tournaments* berbantuan kartu soal pada pembelajaran materi hidrokarbon telah

berhasil memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (kognitif dan afektif). Selain itu siswa juga menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* berbantuan kartu soal. Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya di mana pembelajaran dengan menggunakan *Teams Games Tournaments* berbantuan kartu soal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang mendukung dari Fitri (2009) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif TGT sangat disenangi siswa, terbukti para siswa memberikan respon positif dengan kategori skala sikap sangat senang.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

- (1) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan kartu soal mampu meningkatkan kualitas aktivitas guru. Hal ini dilihat dari skor siklus I sebesar 55,28 menjadi 60,25 dengan kategori baik.
- (2) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan kartu soal mampu meningkatkan kualitas aktivitas siswa. Hal ini dilihat dari skor siklus I sebesar 37 menjadi 52,26 dengan kategori baik.

- (3) Hasil belajar siswa pada materi hidrokarbon dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan kartu soal.
 - Hasil belajar kognitif memperoleh hasil pada siklus I sebesar 61,11% dan pada siklus II sebesar 88,89%, terjadi peningkatan kualitas pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif dari siklus I ke siklus II sebesar 27,72%.
 - Hasil belajar afektif perilaku berkarakter siswa pada siklus I dengan skor sebesar 11,06 dan mengalami peningkatan kualitas karakter pada siklus II menjadi 12,41. Sedangkan keterampilan sosial siswa pada siklus I dengan skor 14,74 dan mengalami peningkatan kualitas sosial pada siklus II menjadi 16,36 dengan kategori baik.
- (4) Siswa merespon positif terhadap penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan kartu soal pada pembelajaran materi hidrokarbon.

Saran

Adapun saran yang dapat penulis kemukakan sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh adalah:

- (1) Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dapat digunakan guru dalam pembelajaran kimia sebagai alternatif untuk menyajikan pembelajaran yang bervariasi.
- (2) Dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* diperlukan manajemen waktu yang baik, sehingga siswa benar-benar bisa memanfaatkan waktu untuk berdiskusi dan memahami materi yang dipelajari.
- (3) Guru yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* hendaknya mampu mendiagnosis kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh siswa untuk memperlancar proses pembelajaran.
- (4) Perlu adanya tindak lanjut untuk mengadakan penelitian yang sejenis terhadap konsep yang lain sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, S. & Soejoto, A. 2013. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Menggunakan Permainan Media*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol. 1 No. 3. Hlm: 1-11.
- Alhusaini, R. 2013. *Aplikasi Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Berbantuan Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di Kelas XI IPA 1 SMAN 4 Banjarmasin Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi Sarjana. Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Tidak dipublikasikan.
- Cohen, R. J. 2010. *Psychological Testing and Assessment*. McGraw-Hill, New York.
- Fitri, H. K. D. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi*. Jurnal Pendidikan Geografi. Rt 551. 1076 HAN p.
- Hakim, T. 2005. *Belajar secara Efektif*. Puspa Swara, Jakarta.
- Nurhidayati. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Program Isis Draw Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon*. Skripsi Sarjana. Universitas Negeri Medan, Medan.
- Pitarto, E. 2012. *Mengenal budaya Indonesia dengan Quantum Ubud*. Diakses melalui http://guraru.org/guru-berbagi/mengenal_budaya_indonesia_dengan_quantum_ubud/. Pada tanggal 03 Februari 2014
- Prabawanti, E. H., Sujadi, I., & Suyono. 2014. *Ekperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) Dan Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Pokok Dimensi Tiga Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa SMA Kelas X di Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2011/2012*. Laporan Penelitian. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.