

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM GERAK MANUSIA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES-TOURNAMENTS (TGT)

Meri Rahmida

SMPN 1 Banua Lawas

Abstract. *The research on human motion system class using cooperative learning model types of "TGT" method was conducted. This study aims to find out students' improvement, student's activities and responses on "TGT" method. This research used class-action-research design with 2 cycles, each cycle consisting of two meetings. Research subjects is 8th grade student of SMPN 1 Banua Lawas, totaling 27 people. The data was collected by observation, giving the test, deployment questionnaire. The data obtained were analyzed by qualitative descriptive. The results showed that (1) the ability of teachers in the first cycle in implementing design of learning (RPP) was 97.82% in the category of pretty good and the second cycle teachers can implement the learning design was 100% good category, (2) student learning activities in the first cycle, active students on average of 96.29% and the students who are active in the second cycle an average of 97.23%, (3) student learning outcomes in the first cycle average of 71.48 and 85.18% classical mastery learning and the second cycle has increased to 77.59 with a classical mastery learning 96.30%; (4) student responses to learning activities is positive.*

Key word: TGT, reflection, human motion system, science in junior high school, respond

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran IPA untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) sejak empat tahun terakhir ini (2008,2009,2010,dan 2011) merupakan salah satu mata pelajaran yang sudah termasuk mata pelajaran di Ujian Nasional (UN). Di mana pada tahun pelajaran 2010/2011 siswa akan lulus ujian apabila mencapai nilai 5,50. Suatu tantangan khususnya bagi guru IPA agar anak didiknya bisa lulus ujian minimal dengan nilai 5,50. Di mana untuk kelulusan mulai tahun pelajaran 2010/2011, 60% di ambil dari nilai UN dan 40% dari nilai rata-rata mata pelajaran di sekolah. Kegiatan pembelajaran IPA yang dilakukan di sekolah selama ini hasilnya belum memuaskan. Selalu ada siswa yang belum dapat mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Pada tahun pelajaran 2010/2011, pembelajaran tentang sistem gerak pada manusia pada kelas VIII semester genap harus dituntaskan melalui pembelajaran remedial. Berdasarkan KKM yang ditetapkan yaitu 60, ketuntasan klasikal yang dicapai hanya 51,85% dengan nilai rata-rata 57,41. Meskipun materi tersebut bukan termasuk pelajaran yang sulit tetapi kalau cara pembelajaran yang dipakai kurang tepat maka siswa akan merasa kesulitan untuk memahaminya dan akan kesulitan untuk mengingatnya dalam waktu lama.

Ketidakpuasan terhadap hasil pembelajaran selama ini memunculkan tantangan bagi guru untuk melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan suatu sistem pengajaran yang lebih efektif dan efisien agar materi pembelajaran yang disampaikan seorang guru dapat diterima dengan mudah oleh para siswa dan yang lebih penting agar para siswa dapat mengingat isi pembelajaran tersebut dalam jangka waktu yang lama. Berdasarkan logika sederhana, bahwa jika proses pembelajaran yang dilakukan berlangsung dengan baik maka hasil belajar siswa akan baik. Jika hasil belajar siswa belum dapat mencapai KKM yang ditetapkan berarti guru harus melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan.

Dalam pembelajaran proses penyampaian materi berlangsung secara penugasan yaitu guru menuangkan sejumlah informasi, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehari-hari cenderung berpusat pada guru dan monoton, dengan suasana yang terkesan kaku. Interaksi dalam proses pembelajaran antara guru dengan siswa, terlebih lagi diantara sesama siswa belum baik atau kurang interaktif. Aktivitas siswa lebih banyak mendengar atau menerima. Dampak yang ditimbulkan adalah siswa menjadi kurang aktif, kurang bergairah, hilang konsentrasi, cepat bosan, tidak mandiri, dan bahkan melakukan hal negatif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Jika hal ini dibiarkan berlarut-larut maka akan berdampak luas lagi pada hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran yang diharapkan adalah dapat memenuhi standar proses. Berdasarkan standar proses menurut BNSP (2007), proses pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian.

Proses pembelajaran akan lebih menarik dan berhasil apabila dihubungkan dengan pengalaman-pengalaman dimana anak dapat melihat, meraba, mengucap, berbuat, mencoba, berpikir, dan sebagainya. Pembelajaran tidak hanya bersifat intelektual, melainkan juga bersifat emosional. Kegembiraan belajar dapat mempertinggi hasil belajar (Nasution, 2000).

Para ahli telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, dan membantu siswa menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik (Trianto, 2007). Keberhasilan kelompok tidaklah akibat keberhasilan satu atau dua orang saja melainkan keberhasilan bersama anggota kelompok tersebut (Ibrahim, dkk.2000).

Salah satu strategi pembelajaran yang sesuai untuk diintegrasikan dalam model pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran "Teams-Games-Tournaments" yang dikenalkan oleh John Hopkins. Strategi pembelajaran "Teams-Games-Tournaments" pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwar, merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan mengandung unsur permainan sehingga siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Nur & Wikandari (2000) menjelaskan bahwa Teams games tournament (TGT) telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar, seperti perhitungan dan penerapan berciri matematika, dan fakta-fakta serta konsep IPA.

Dalam Implementasinya secara teknis Slavin (1995) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

Tahap 1 : Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.

Tahap 2 : Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.

Tahap 3 : Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta).

Tahap 4 : Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sedangkan Pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur, sebagai berikut:

1. 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.
2. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
3. Pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
4. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.

5. Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
6. Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
7. Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
8. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing – masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata – rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing – masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh oleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Perhitungan Poin Permainan untuk Empat Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top Scorer</i>	40
<i>High Middle Scorer</i>	30
<i>Low Middle Scorer</i>	20
<i>Low Scorer</i>	10

Tabel 2. Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top Scorer</i>	60
<i>Middle scorer</i>	40
<i>Low scorer</i>	20

(Sumber : Slavin, 1995)

Dengan keterangan sebagai berikut:

Top Scorer (skor tertinggi), High Middle scorer (skor tinggi), Low Middle Scorer (skor rendah), Low Scorer (skor terendah), (skor sedang)

9. Penghargaan sertifikat, Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
30 sampai 39	Tim Kurang Baik
40 sampai 44	Tim Baik
45 sampai 49	Tim Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

(Sumber Slavin, 1995)

10. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk : (1) Meningkatkan kemampuan guru melaksanakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, (2) Meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, (3) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT 4) Mengetahui respon siswa terhadap Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada materi Sistem Gerak Manusia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Tindakan diawali dengan pretest dan tiap siklus diakhiri dengan post test untuk refleksi hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, setiap pertemuan berdurasi 2 x 40 menit. Siklus 2 merupakan perbaikan dari siklus 1 dengan konsep yang sama yakni sistem gerak pada manusia dan sub konsep yang berbeda. Pada siklus 1 sub konsep penyusun organ gerak pada manusia dan persendian, pada siklus 2 sub konsep otot dan penyakit/kelainan pada sistem gerak manusia.

Faktor yang diteliti adalah kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran, meliputi keterlaksanaan RPP dan kualitas pelaksanaannya, sedangkan siswa yang diteliti adalah aktivitas belajar, hasil belajar, dan respon siswa terhadap pembelajaran.

Instrumen penelitian ini meliputi (1) lembar pengamatan kemampuan guru (2) lembar pengamatan aktivitas siswa (3) tes hasil belajar untuk mengukur hasil belajar siswa (4) angket respon siswa terhadap pembelajaran sistem gerak pada manusia dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT.

Hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif dalam bentuk persentase untuk melihat kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran, aktivitas belajar siswa, dan angket respon siswa. Sedangkan tes hasil belajar dianalisis memberi skor setiap jawaban, menentukan ketuntasan belajar siswa secara individual dan klasikal. Tindakan kelas dikatakan berhasil jika guru memiliki kemampuan melaksanakan RPP 95% dengan katagori cukup baik, aktivitas belajar siswa aktif minimal 85%, hasil kerja kelompok TGT minimal mendapat poin 40, penguasaan materi mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 60 dengan ketuntasan klasikal 85% dan pada siklus kedua mengalami peningkatan nilai dibanding siklus 1, respon siswa terhadap pembelajaran positif minimal 85% siswa menyatakan "Ya" pada setiap pernyataan respon siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Kemampuan Guru

Berdasarkan hasil observasi di kelas kemampuan guru mengajar menggunakan model TGT disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Data Kemampuan Guru Siklus 1

No.	Aspek yang diamati	Rata-rata Penilaian P ₁ dan P ₂		Rata-rata	Katagori
		RPP 01	RPP 02		
1.	Persiapan	4,00	4,00	4,00	Baik
2.	Kegiatan Pembelajaran				
	a.Pendahuluan	3,30	3,30	3,30	Cukup Baik
	b.Kegiatan Inti	3,30	3,60	3,50	Cukup Baik
	c.Penutup	3,80	4,00	3,90	Baik
3.	Pengelolaan waktu	2,00	2,00	2,00	Kurang Baik
4.	Teknik bertanya guru	3,00	3,00	3,00	Cukup Baik
5.	Suasana kelas	3,50	3,70	3,60	Baik
	Rata-rata	3,30	3,34	3,32	Cukup Baik
	Keterlaksanaan (%)	95,65	100	97,82	

Keterangan : P₁ = Pengamat 1, P₂ = Pengamat 2

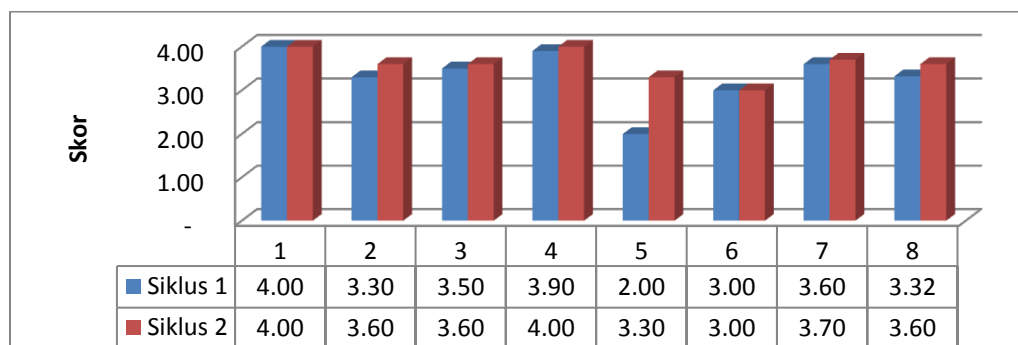
Hasil observasi pada siklus 1 menunjukkan data kemampuan guru dapat mencapai keterlaksanaan RPP 97,82% dan pelaksanaan pembelajaran dengan katagori cukup baik. Dimana masih ada aspek pengelolaan waktu yang diberikan pada saat TGT tidak mencukupi. Hal ini disebabkan oleh banyaknya pertanyaan pada saat permainan yang baru muncul setelah TGT berlangsung, walaupun sebelumnya aturan TGT sudah dijelaskan oleh guru.

Tabel 5. Data Kemampuan Guru Siklus 2

No.	Aspek yang diamati	Rata-rata Penilaian P ₁ dan P ₂		Rata-rata	Katagori
		RPP 01	RPP 02		
1.	Persiapan	4,00	4,00	4,00	Baik
2.	Kegiatan Pembelajaran				
	a. Pendahuluan	3,50	3,70	3,60	Baik
	b. Kegiatan Inti	3,60	3,60	3,60	Baik
	c. Penutup	4,00	4,00	4,00	Baik
3.	Pengelolaan waktu	3,00	3,50	3,30	Cukup Baik
4.	Teknik bertanya guru	3,00	3,00	3,00	Cukup Baik
5.	Suasana kelas	3,70	3,70	3,70	Baik
	Rata-rata	3,54	3,64	3,60	Baik
	Keterlaksanaan (%)	100	100	100	

Keterangan : P₁ = Pengamat 1, P₂ = Pengamat 2

Pada siklus 2, keterlaksanaan RPP sudah mencapai 100% dengan katagori baik berarti telah memenuhi indikator keberhasilan. Kelemahan-kelemahan yang terjadi dalam siklus 1 tidak terjadi lagi, yaitu pengelolaan waktu sudah dimanfaatkan dalam permainan TGT. Aturan-aturan permainan dalam TGT sudah dilaksanakan dengan baik, tidak ada lagi pertanyaan-pertanyaan mengenai aturan permainan. Semua sudah berjalan sebagaimana seharusnya dalam TGT, sehingga waktu lebih efisien untuk permainan. Perbandingan kualitas pelaksanaan RPP pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kemampuan guru

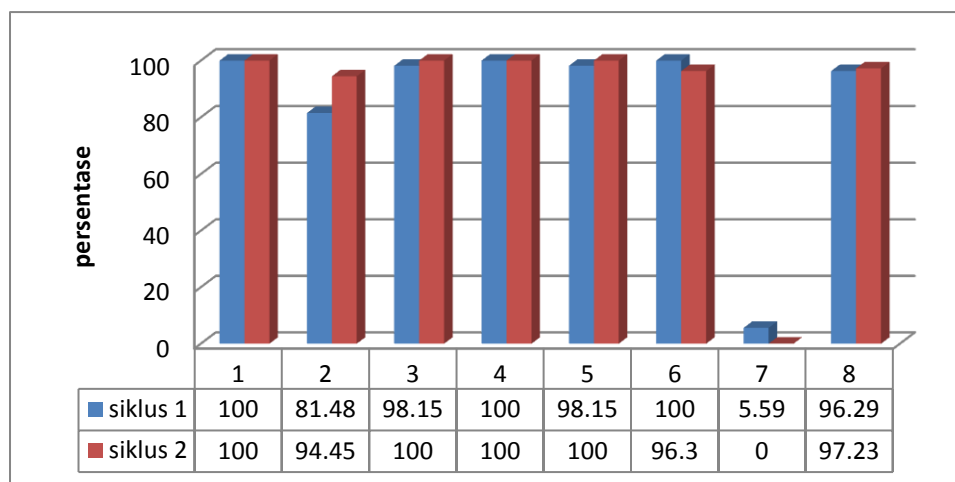
Keterangan :

- 1 = Persiapan
- 2 = Pendahuluan
- 3 = Kegiatan Inti
- 4 = Penutup

- 5 = Pengelolaan Waktu
- 6 = Teknik Bertanya Guru
- 7 = Suasana Kelas
- 8 = Rata-rata

2. Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan data hasil penelitian mengenai aktivitas belajar siswa pada materi sistem gerak manusia melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT rata-rata aktivitas yang relevan pada siklus 1 adalah 96,29% dan pada siklus 2 rata-rata 97,23%. Data rata-rata nilai aktivitas siswa pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Aktivitas belajar siswa

Keterangan :

- | | |
|---|--|
| 1 = Berada Dalam Tugas | 5 = Bertanya |
| 2 = Mengambil Giliran dan Berbagi Tugas | 6 = Menjawab Pertanyaan |
| 3 = Mendorong partisipasi | 7 = Prilaku yang tidak relevan |
| 4 = Mendengarkan dengan Aktif | 8 = Rata-rata aktivitas belajar siswa per siklus |

Pada siklus 1 aktivitas belajar siswa yang kurang dari 85% adalah mengambil giliran dan berbagi tugas. Beberapa kelompok belum melaksanakannya dengan baik sesuai aturan dalam TGT. Pada saat permainan menjawab kartu pertanyaan, ada beberapa siswa dapat menjawab pertanyaan pada kartu soal yang mendominasi membaca dan menjawab soal berikutnya, seharusnya soal dibaca dan dijawab oleh nomor urut berikutnya walaupun jawaban itu benar.

Dari sinilah timbul perilaku tidak relevan yaitu siswa tidak antri saat membaca dan menjawab kartu soal, saling ejek dan terjadi insiden kecil "saling adu mulut" antar siswa karena terpancing emosi akibat dituduh melihat kunci jawaban. Meskipun indikator keberhasilan aktivitas belajar siswa belum terpenuhi, namun siswa sudah antusias dalam mengikuti TGT hal ini terlihat dari interaksi dalam pembelajaran yang lebih baik dan konsentrasi belajar lebih terjaga. Ini dibuktikan pada siklus 2 semua aktivitas positif/relevan sudah berada diatas 85% berarti pada siklus 2 telah memenuhi indikator keberhasilan. Data aktivitas belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada lampiran.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa yang diteliti meliputi hasil kerja kelompok dalam proses pembelajaran TGT dan penguasaan materi setelah kegiatan pembelajaran yang dinilai dengan tes hasil belajar. Indikator keberhasilannya adalah hasil kerja kelompok minimal rerata poin 40, penguasaan materi mencapai KKM 60 dengan ketuntasan klasikal 85% dan pada siklus 2 meningkat dari siklus 1.

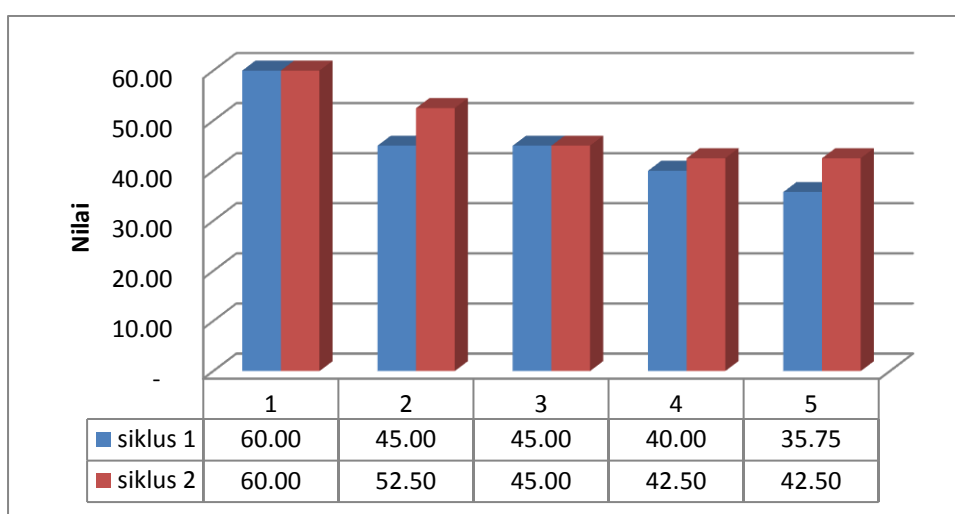
a. Hasil Belajar Kelompok

Tabel 6. Data Hasil Kerja Kelompok TGT Siklus 1 dan siklus 2

No.	Nama Kelompok	Perolehan poin		Predikat	
		Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2
1.	Bunga Dahlia	60	60	Tim Istimewa	Tim Istimewa
2.	Bunga Kenanga	45	52,50	Tim Baik Sekali	Tim Istimewa
3.	Bunga Sepatu	45	45	Tim Baik Sekali	Tim Baik Sekali
4.	Bunga Matahari	40	42,50	Tim Baik	Tim Baik
5.	Bunga Mawar	35,75	42,50	Tim Kurang Baik	Tim Baik
	Rata-rata	45,15	48,50	Tim Baik Sekali	Tim Baik Sekali

Tabel 6. Hasil Kerja Kelompok, memperlihatkan bahwa rata-rata perolehan poin pada siklus 1 di atas 45,15 dengan predikat “Tim Baik Sekali”, satu kelompok yang mendapat predikat “Tim Istimewa” dan satu kelompok yang mendapat predikat “kurang Baik”. Pada siklus 2 tidak ada lagi kelompok yang mendapat predikat “Tim Kurang Baik”. Hasil Kerja Kelompok Siklus 2, memperlihatkan bahwa rata-rata perolehan poin 48,50 dengan predikat “Tim Baik Sekali”. Untuk siklus 2 walaupun tetap berada pada predikat yang sama tetapi perolehan poin lebih tinggi dari siklus 1. Saat kerja kelompok menjawab kartu pertanyaan, tidak semua soal langsung dapat dijawab dengan benar, tetapi beberapa diantaranya harus melalui proses perbaikan. Kelompok yang mendapatkan predikat “Istimewa” pada pertemuan pertama adalah kelompok dahlia dan pertemuan kedua ada dua kelompok yang mendapat predikat “istimewa” yaitu kelompok dahlia dan kelompok kenanga.

Perbandingan hasil kerja kelompok pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada Gambar 3.



Grafik 3. Hasil Kerja Kelompok

Keterangan :

- 1 = Kelompok Bunga Dahlia
- 2 = Kelompok Bunga Kenanga
- 3 = Kelompok Bunga Sepatu
- 4 = Kelompok Bunga Matahari
- 5 = Kelompok Bunga Mawar

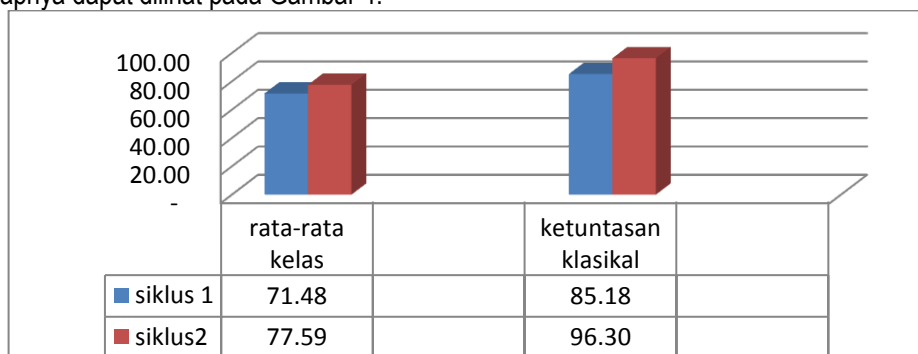
Dengan adanya kerja kelompok, dapat menggerakkan motivasi belajar siswa karena dalam kerja kelompok siswa akan berinteraksi dan melakukan kerjasama dalam belajar, tiap anggota kelompok merasa senasib sepenanggungan sehingga berusaha mempertahankan nama baik kelompoknya, ini merupakan pendorong yang kuat untuk belajar.

Menurut Trianto, 2007, pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.

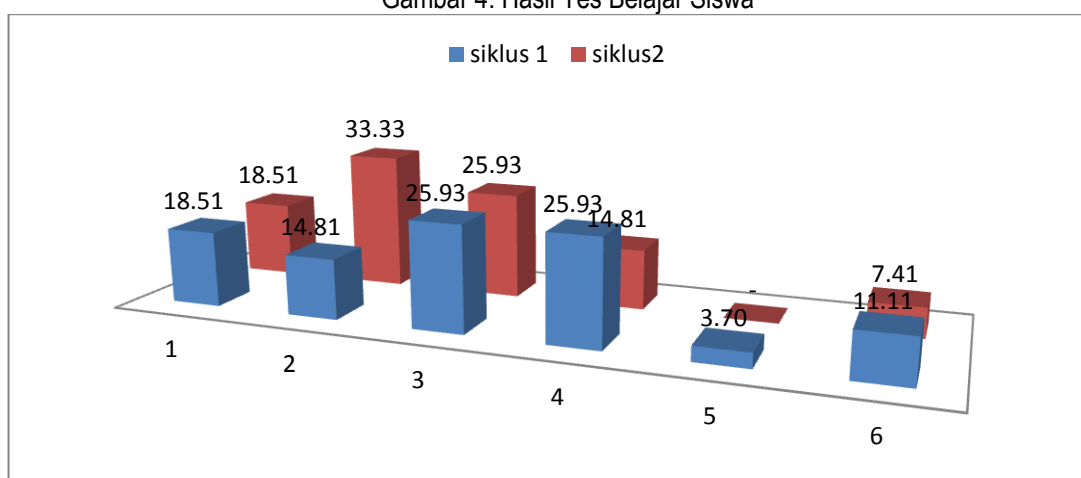
b. Hasil Belajar individual

Berdasarkan data hasil penelitian pada siklus 1 mengenai hasil belajar IPA materi sistem gerak pada manusia melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT diperoleh data untuk nilai tertinggi yang diperoleh siswa dari post test adalah 95,00 dan nilai terendah adalah 40,00 dan rata-rata hasil belajar IPA pada siklus 1 sebesar 71,48 dengan ketuntasan klasikal 85,18%. Pada siklus 2, nilai tertinggi

100,00 dan nilai terendah 45,00 dengan rata-rata hasil belajar 77,59 dan ketuntasan klasikal 96,30%. Selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Tes Belajar Siswa



Gambar 5. Distribusi hasil belajar siswa Siklus I dan 2

Keterangan

1= Istimewa 2 = Amat baik 3 = Baik 4 = Cukup 5 = Kurang 6 = Amat kurang

Tabel 7. Distribusi tingkat pemahaman siswa setelah siklus 2

Rentang nilai	f	%	Ketuntasan	Kategori
$\geq 90\%$	5	18,51	Tuntas	Istimewa
80,0% - 89,9%	9	33,33	Tuntas	Amat baik
70,0% - 79,9%	7	25,93	Tuntas	Baik
60,0% - 69,9%	4	14,81	Tuntas	Cukup
50,0% - 59,9%	0	0,00	-	Kurang
$\leq 50\%$	2	7,41	Tidak Tuntas	Amat kurang

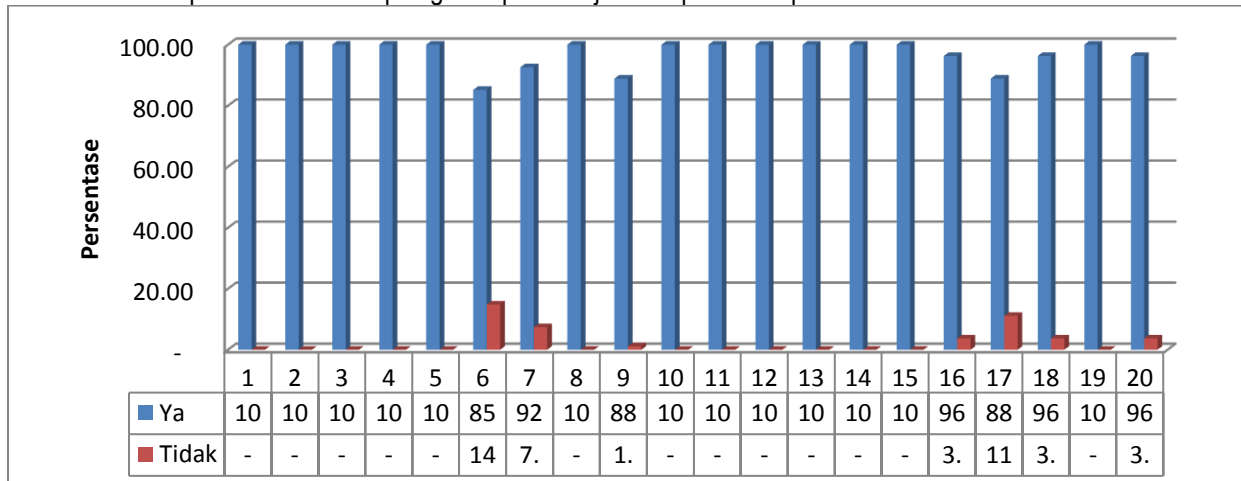
Dari grafik 5. di atas terlihat bahwa perolehan hasil belajar IPA pada siklus 1 melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT 18,51% siswa berada pada kategori istimewa, 14,81% dengan kategori amat baik, kategori baik dan cukup masing-masing 25,93%, 3,70% kategori kurang dan 11,11% dengan kategori amat kurang.

Pada siklus 1 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa secara individual masih perlu perbaikan pada beberapa orang yang mendapat kategori kurang dan amat kurang, sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan pada siklus 2. Pada siklus 2 perolehan hasil belajar siswa mengalami kenaikan dibanding siklus 1, hal ini terlihat dari perbandingan grafik diatas di mana distribusi hasil belajar dengan kategori amat baik mengalami kenaikan yang signifikan, sedangkan kategori kurang sudah tidak ada lagi hanya 7,41% yang berada pada kategori amat kurang.

Berdasarkan indikator keberhasilan hasil belajar siswa, yaitu hasil kerja kelompok dalam proses pembelajaran minimal perolehan poin dalam rata-rata kelompok 40 poin dan penguasaan materi mencapai KKM 60 dengan ketuntasan klasikal 85% dan pada siklus 2 mengalami peningkatan dibanding siklus 1, maka hasil belajar siswa pada siklus 2 telah memenuhi indikator keberhasilan.

4. Respon Siswa

Respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Respon Siswa

Keterangan :

- | | |
|---|---|
| 1. Merupakan hal yang baru | 11. Membangkitkan semangat belajar |
| 2. Membantu dalam belajar | 12. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan tanggung jawab |
| 3. Menyenangkan | 13. Menyadari keterbatasan |
| 4. Memotivasi dan menambah minat belajar | 14. Pelajaran lebih bergairah |
| 5. Memotivasi belajar bersama kelompok | 15. Dihargai dalam kelompok |
| 6. Mengembangkan kemampuan | 16. Hasil belajar lebih baik |
| 7. Menambah dan menumbuhkan sikap sosial | 17. Guru dominan sebagai pembimbing |
| 8. Meningkatkan kreativitas dan nalar | 18. Pertanyaan direspon baik oleh guru |
| 9. Mempermudah memahami materi | 19. Pemanfaatan waktu lebih efektif |
| 10. Memperjelas informasi konsep gerak pada manusia | 20. Model TGT digunakan pada materi lain |

Berdasarkan hasil angket, 100% siswa menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan hal baru bagi mereka, membantu dalam belajar, memotivasi dan menambah minat dalam mempelajari mata pelajaran biologi, meningkatkan kreativitas dan nalar, memperjelas informasi konsep sistem gerak pada manusia, menumbuhkan rasa kebersamaan dan tanggung jawab, menyadarkan keterbatasan yang ada pada diri mereka, pembelajaran lebih bergairah dan menyenangkan, dan pemanfaatan waktu lebih efektif.

Selanjutnya, 96,30% menyatakan dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dari biasanya, guru menanggapi pertanyaan siswa dengan baik dan mereview terhadap permasalahan, dan siswa mengharapkan model kooperatif tipe TGT digunakan untuk materi lainnya karena siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. 88,89% menyatakan model TGT menambah rasa percaya diri dalam menumbuhkan sikap sosial terhadap teman, lebih mudah memahami materi dibandingkan dengan metode ceramah, guru lebih berperan sebagai pembimbing dalam belajar daripada sebagai pemberi materi. 85,19% siswa menyatakan model TGT dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.

Indikator respon siswa terhadap pembelajaran menunjukkan respon yang positif, yaitu minimal 85% siswa menyatakan "Ya" pada setiap respon siswa telah terpenuhi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yaitu keterlaksanaan RPP. Indikator keberhasilannya adalah minimal dapat mencapai keterlaksanaan RPP 95% dengan kategori cukup baik.

Keterlaksanaan RPP pada siklus 1 adalah 97,82% dengan kategori cukup baik dan pada siklus 2 telah mencapai 100% dengan kategori baik. Kekurangan dalam pelaksanaan RPP siklus 1 dapat diperbaiki pada siklus 2, terutama dalam pengelolaan waktu pada siklus 1 waktu yang dialokasikan pada saat permainan TGT tidak mencukupi disebabkan banyaknya pertanyaan siswa mengenai permainan TGT sehingga waktu yang dialokasikan untuk permainan tidak mencukupi. Pada siklus 2, waktu yang dialokasikan sudah berjalan dengan efisien.

Berdasarkan grafik 2.1 data aktivitas belajar siswa, memperlihatkan bahwa pada siklus 1 terdapat satu aktivitas positif yang kurang dari 85% dan perilaku yang tidak relevan lebih dari 5%. Pada siklus 2 mengalami perbaikan, semua aktivitas positif di atas 85% dan perilaku yang tidak relevan 0%.

Aktivitas belajar siswa belum memenuhi indikator keberhasilan pada siklus 1, dan baru memenuhi indikator keberhasilan pada siklus 2, namun sejak siklus 1 aktivitas belajar siswa sudah lebih baik. Semua siswa berada dalam tugas, menunjukkan bahwa siswa aktif dan konsentrasi belajar terjaga. Perilaku tidak relevan muncul akibat beberapa siswa yang tidak melaksanakan prosedur TGT dan belum dapat mengelola emosinya dalam permainan menjawab kartu soal dengan adu kecepatan. Pada siklus 2, siswa sudah dapat bersaing dalam permainan dengan baik.

Hasil tes kelompok, berdasarkan data pada tabel 3.1 pada siklus 2 mengalami kenaikan perolehan poin dibanding siklus 1. Dengan adanya kerja kelompok, dapat menggerakkan motivasi belajar siswa karena dalam kerja kelompok siswa akan berinteraksi dan melakukan kerjasama dalam belajar, tiap anggota kelompok merasa senasib sepenanggungan sehingga berusaha mempertahankan nama baik kelompoknya, ini merupakan pendorong yang kuat untuk belajar.

Menurut Trianto, 2007, pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ibrahim, dkk (2000) dalam Trianto, 2007, yaitu tujuan pembelajaran kooperatif mencakup tiga jenis tujuan penting, salah satunya adalah pengembangan keterampilan sosial. Keterampilan sosial yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah keterampilan kerjasama dimana siswa dilatih bekerjasama dalam timnya untuk mendapatkan predikat yang baik dalam kelompoknya.

Hasil tes individu pada siklus 2, menunjukkan peningkatan hasil belajar. Hal ini akibat pemahaman yang makin mantap dan siswa telah mampu beradaptasi dengan model pembelajaran yang baru dilaksanakan guru yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Jika pada siklus 1 distribusi nilai siswa ada yang berada pada kategori kurang dan amat kurang sedangkan pada siklus 2 nilai terendah hanya berada pada kategori amat kurang dengan persentase 7,14%.

Gambar hasil tes belajar siswa, memperlihatkan bahwa pada siklus 1 nilai rata-rata 71,48 dengan ketuntasan klasikal 85,18%. Pada siklus 2 mengalami kenaikan menjadi 77,22 dengan ketuntasan klasikal 96,30%. Dengan melihat ketuntasan klasikal pada siklus 1 dan siklus 2 sudah memenuhi indikator keberhasilan, hasil belajar yang dicapai sudah lebih baik dan menjadi lebih baik lagi pada siklus 2.

Terbuktinya hipotesis tindakan dalam penelitian ini membuktikan bahwa penerapan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disamping aspek kognitif siswa, penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT juga mampu meningkatkan aspek afektif dan psikomotor siswa.

Aspek afektif yang terlihat berupa kesungguhan dan ketekunan pada saat belajar dan keberanian siswa untuk bertanya dan mengemukakan ide atau pendapatnya pada saat diskusi secara sopan dan siswa mampu mengembangkan kreaativitasnya sebebaskan-bebasnya. Adapun aspek psikomotor yang terlihat meningkat adalah kecepatan dan ketepatan siswa menyelesaikan tugas tepat waktu terlebih pada saat TGT.

Nana Sudjana (2001) menyatakan bahwa proses belajar mengajar yang baik adalah proses belajar mengajar yang mampu meningkatkan tiga aspek yang menjadi fokus peningkatan kualitas pembelajaran dalam diri siswa, ketiga aspek yang dimaksud adalah aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan proses belajar mengajar yang cocok bagi siswa di sekolah dasar sampai menengah karena dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT akan tergali semua potensi siswa untuk selalu mengeluarkan ide masing-masing siswa. Selain itu pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pola pembelajaran yang bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif serta menyenangkan dan TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan dan pencapaian hasil belajar siswa dalam penelitian ini lebih baik, sesuai dengan pernyataan Nasution (2000), yaitu kegembiraan belajar dapat mempertinggi hasil belajar. Sekaligus membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif unggul dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Ibrahim, dkk. 2000).

Dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat pula meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar serta mampu mendorong perkembangan psikologis (kejiwaan) siswa untuk lebih percaya diri dan menghargai setiap keberhasilan walau sekecil apapun. Juga melatih anak untuk selalu bersikap sabar menghadapi adanya perbedaan dari tiap anggota kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran yang bermakna karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri atau beraktivitas sendiri. Disamping itu juga membuat anak merasa nyaman, dan terlibat dalam kerja kelompok. Dengan adanya keterlibatan siswa dalam kerja kelompok maka siswa akan lebih mudah untuk menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit jika mereka saling mendiskusikan masalah dengan temannya, dengan demikian dapat pula meningkatkan hasil belajar siswa.

Pernyataan pada respon siswa menguatkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT unggul dalam mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, motivasi belajar lebih tinggi dan hasil belajar lebih baik. Menurut standar proses pembelajaran menurut BNSP (2007) yaitu proses pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat memenuhi standar proses tersebut adalah kegiatan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, penelitian ini berhasil apabila memenuhi indikator-indikator berikut :

- 1) Kemampuan guru minimal dapat mencapai keterlaksanaan RPP 95% dengan katagori pelaksanaan cukup baik.
- 2) Aktivitas belajar menunjukkan siswa aktif minimal 85% untuk setiap aktivitas positif yang diamati dan maksimal 5% untuk perilaku yang tidak relevan.
- 3) Hasil belajar siswa, yaitu hasil kerja kelompok TGT dalam proses pembelajaran minimal rerata poin 40 , penguasaan materi mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 60 dengan ketuntasan klasikal 85% dan pada siklus kedua mengalami peningkatan nilai dibanding siklus pertama.
- 4) Respon siswa terhadap pembelajaran menunjukkan respon yang positif, yaitu minimal 85% siswa menyatakan "Ya" pada setiap pernyataan respon siswa.

Semua indikator keberhasilan dapat dipenuhi pada siklus 2 sehingga penelitian telah berhasil. Hipotesis tindakan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Banua Lawas dapat ditingkatkan melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk materi Sistem Gerak pada Manusia telah terbukti.

P E N U T U P

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk materi Sistem Gerak pada Manusia kelas VIII SMP Negeri 1 Banua Lawas ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Kemampuan guru melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk materi Sistem Gerak pada Manusia kelas VIII SMP Negeri 1 Banua Lawas pada siklus 1 keterlaksanaan RPP 97,82% dengan katagori cukup baik dan pada siklus 2 keterlaksanaan RPP 100% dengan katagori baik.
- 2) Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk materi Sistem Gerak pada Manusia Kelas VIII SMP Negeri 1 Banua Lawas pada siklus 1 rata-rata aktivitas relevan 96,29%, dan pada siklus 2 siswa aktif rata-rata 97,23%.
- 3) Hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk materi Sistem Gerak pada Manusia Kelas VIII SMP Negeri 1 Banua Lawas pada siklus 1 nilai rata-rata 71,48 dengan ketuntasan klasikal 85,18%, dan pada siklus 2 mengalami kenaikan menjadi 77,59 dengan ketuntasan klasikal 96,30%.
- 4) Respon siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Banua Lawas terhadap pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk materi Sistem Gerak pada Manusia adalah positif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan:

- 1) Untuk siswa, sebelum pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT siswa benar-benar memahami aturan permainan yang dijelaskan guru agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung tertib sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Untuk guru, sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT. Dimana model TGT dapat meningkatkan keterampilan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran.
- 3) Untuk sekolah, pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memenuhi standar proses pembelajaran yang ditetapkan oleh BNSP, yaitu pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa yang berarti memperbaiki mutu lulusan sehingga dapat meningkatkan kepercayaan terhadap kualitas sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Yayasan Adaro Bangun Negeri yang telah membiayai penelitian. Penulis merupakan *beneficiaries* melalui program pemberdayaan YABN.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- BNSP. 2007. *Permendeknas RI Nomor 41 Tahun 2007 Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.
- Chotimah H, 2009. *Strategi Pembelajaran Untuk Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Eggen, Paul D. & Kauchak, Donald P 1996. *Strategis for Teachers Teaching Content and Thinking Skills*. Boston: Allyn and Bacon.
- Ibrahim, M., Rahmadiarti, F., Nur, M, & Ismono. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah Universitas Negeri Surabaya.
- Nasution, 2000. *Dikdaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nur M, 2008. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA
- Slavin, R.E. 1995. *Cooperative Learning, Second Edition*. Massachusetts. Allyn and Bacon Publising.
- Trianto, 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.