

**PENERAPAN MODEL *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT* (TGT) SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI POKOK KEGIATAN EKONOMI KELAS VII. A SEMESTER GANJIL DI SMP NEGERI 1 CERMEE**

**Eva Yunita<sup>1</sup>, Ahmad Hafas Rasyidi<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>STKIP PGRI Situbondo, Indonesia

\*[hafaskhuludy@gmail.com](mailto:hafaskhuludy@gmail.com)

**Abstract :** Learning activities were lower in social studies / Economics low impact on student learning outcomes. One of the factors that affect the learning model applied to teachers less arouse students' learning activities. The purpose of this research is to improve the activity and student learning outcomes through the application of Teams-Games-Tournament (TGT) in social studies / Economics VII.A semester class at SMP Negeri 1 Cermee. The object of research is VII.A graders by 22 people. The design of this study is modeled by using the scheme Hopkins Tagart 4 phases: planning, action / action, observation and reflection. To obtain the data in this study using observation, interview and test. Data analysis in this study used a qualitative descriptive analysis. On the implementation of the first cycle, followed by 22 students. I cycle daily tests showed mastery learning students very well, reaching 81,82% of the 22 students, then the second cycle followed by all students VII.A class is 22 students and the implementation of daily test results obtained mastery learning has reached 90,91% the same with the results achieved in the implementation of the first cycle, but the implementation of this second cycle level of activity and students' understanding of the material is better than the execution in cycle I. The observations also showed increased activity of the students are pretty good it can be seen from the observation of the activities of the students who performed in the first cycle is equal to 79.54% with Active criteria. And the implementation of the second cycle observations showed satisfactory results, reaching 87.88%. Of all the explanation above, it can be known that the application of learning through the use of multimedia on social studies activities and student learning outcomes can be improved VII.A class because it is consistent with the objectives that you want to accomplish research, thus achieved the second cycle expressed classical completeness .

**Keywords :** Teams-Games-Tournament (TGT) activity and learning outcomes.

**Abstrak:** Aktivitas belajar yang rendah pada mata pelajaran IPS/ Ekonomi berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi dalam model pembelajaran yang diterapkan guru kurang membangkitkan aktivitas belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui Penerapan *Teams-Games-Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS/ Ekonomi di kelas VII.A semester ganjil di SMP Negeri 1 Cermee. Obyek penelitian yaitu siswa kelas VII.A sebanyak 22 orang. Desain penelitian ini adalah model skema Hopkins Tagart dengan menggunakan 4 fase yaitu : perencanaan, aksi/tindakan, observasi dan refleksi. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan tes. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisa Deskriptif kualitatif. Pada pelaksanaan siklus I yang diikuti oleh 22 siswa. Ulangan harian siklus I menunjukkan ketuntasan belajar siswasangat baik yaitu mencapai 81,82% dari 22 siswa, selanjutnya Pada siklus II diikuti oleh seluruh siswa kelas VII.A yaitu 22 siswa dan hasil pelaksanaan ulangan harian diperoleh ketuntasan belajar sudah mencapai 90,91% sama dengan hasil yang dicapai pada pelaksanaan siklus I namun pada pelaksanaan siklus II ini

tingkat aktivitas dan pemahaman siswa terhadap materi sudah lebih baik dibandingkan pelaksanaan pada siklus I. Hasil observasi keaktifan siswa juga menunjukkan peningkatan yang cukup baik hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang aktivitas siswa yang dilaksanakan pada siklus I yaitu sebesar 79,54% dengan kriteria Aktif. Dan pada pelaksanaan siklus II hasil observasi menunjukkan hasil yang memuaskan yaitu mencapai 87,88%. Dari semua penjabaran diatas maka dapat di ketahui bahwa dengan penerapan pembelajaran melalui pemanfaatan multimedia pada mata pelajaran IPS aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII.A dapat meningkat karena sudah sesuai dengan tujuan yang ingin di capai peneliti, dengan demikian siklus II dinyatakan berhasil mencapai ketuntasan klasikal.

**Kata Kunci :** *Teams-Games-Tournament* (TGT) aktivitas dan hasil belajar.

## **PENDAHULUAN**

Masyarakat dan bangsa Indonesia perlu dipersiapkan memasuki milenium ketiga dengan tuntutan-tuntutan global. Pendidikan di Indonesia termasuk pendidikan tinggi, belum bermakna bagi peningkatan kualitas manusia Indonesia. Kehidupan moral, etos kerja, kemampuan dan keterampilan yang masih rendah. Kehidupan global menuntut penguasaan dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, pendidikan tinggi belum sepenuhnya dapat memenuhi tuntutan-tuntutan tersebut.

Jatuh bangunnya kualitas pendidikan di Indonesia disebabkan sering berubahnya kurikulum yang diterapkan pada pembelajaran. Fenomena yang sering terjadi di Indonesia yaitu setiap pergantian kabinet pemerintahan, dalam hal ini menteri pendidikan, berubah pula kurikulum yang diterapkan.

Perubahan dan perkembangan aspek kehidupan perlu ditunjang oleh kinerja pendidikan yang bermutu tinggi. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas serta mampu bersaing di era globalisasi. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental seorang anak, yang nantinya akan tumbuh menjadi seorang manusia dewasa yang akan berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungannya, baik secara individu maupun sebagai makhluk sosial.

Secara total, pendidikan merupakan suatu sistem yang memiliki kegiatan cukup kompleks, meliputi berbagai komponen yang berkaitan satu sama lain. Jika menginginkan pendidikan terlaksana secara teratur, berbagai elemen (komponen) yang terlibat dalam kegiatan pendidikan perlu dikenali. Pendidikan dapat dilihat

dari hubungan elemen siswa (siswa), pendidik (guru), dan interaksi keduanya dalam usaha pendidikan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah peningkatan mutu pendidikan, baik prestasi belajar siswa maupun kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia seutuhnya melalui olahhati, olahpikir, olahrasa, dan olahraga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global.

Saat ini metode pembelajaran IPS yang sudah ada dan banyak dilaksanakan di SMP adalah diskusi kelompok. Dengan menggunakan metode ini, para siswa diharapkan dapat saling belajar bekerja sama dan saling berkomunikasi secara lisan sehingga mampu memecahkan masalah yang didiskusikan.

Dalam pembelajaran di kelas, sebagian besar guru IPS masih menerapkan pembelajaran konvensional yang dicirikan dengan mengandalkan penggunaan metode ekspositori yaitu menjelaskan, memberi contoh, mengajukan pertanyaan, dan memberi tugas secara klasikal. Model pembelajaran seperti ini menunjukkan bahwa guru masih menjadi sentral dalam pembelajaran, sementara siswa kurang diberdayakan kemampuannya secara optimal sehingga aktivitas dan partisipasi siswa kurang berarti.

Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat atau media yang merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut dapat mengembangkan keterampilan memakai metode pembelajaran yang akan digunakannya, guru juga dituntut untuk dapat menerapkan metode-metode pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan.

Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum banyak memiliki kompetensi/keahlian dalam menggunakan media dan metode-metode yang telah tersedia dalam proses pembelajaran. Sehingga cenderung media dan metode-metode pembelajaran yang telah tersedia hanya merupakan pelengkap dan bukan sebagai sumber belajar yang semestinya dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Yang berakibat pada terciptanya proses pembelajaran yang

membosankan dan kurang aktifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal yang ketuntasan belajar siswa kelas VII. A masih belum mencapai ketuntasan belajar karena masih mencapai 63,6%, sedangkan KKM di SMP Negeri 1 Cermee  $\geq 70$ . Salah satu metode pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah *Teams Games Tournamen (TGT)*.

*Metode TGT* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas belajar kelompok yang teratur dan terstruktur, dan tiap anggota bertanggungjawab untuk kelompoknya, dirinya sendiri serta dimotivasi untuk meningkatkan pembelajaran yang lainnya. Penerapan metode TGT, pada materi pokok kegiatan Ekonomi akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Metode TGT, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dalam materi pokok kegiatan Ekonomi.

Berdasarkan uraian di atas, dalam penelitian ini penulis akan mencoba menggunakan Model TGT dalam penyampaian Kompetensi Dasar kegiatan pokok ekonomi sehingga diharapkan hasil belajar siswa meningkat. Dan atas dasar itulah penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “ Model *Teams-Games-Tournament (TGT)* sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi pokok kegiatan Ekonomi kelas VII.A Semester ganjil di SMP Negeri 1 Cermee”.

## **METODE**

Pengumpulan data dilakukan dengan maksud untuk memperoleh bahan-bahan yang relevan dan akurat, dimana metode-metode yang digunakan memiliki ciri-ciri yang berbeda-beda. Menurut Arikunto (dalam Wahyuningsih, 2006: 22) metode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan test, wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Data yang terkumpul di analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data penelitian terkumpul terdiri dari hasil tes, hasil

wawancara, hasil observasi, dan dokumentasi. Sedangkan data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui persentase aktivitas siswa selama penerapan pembelajaran melalui pembelajaran *TGT*, yang selama proses pembelajaran berlangsung dicari dengan rumus :

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

Keterangan :

- P = Persentase keaktifan siswa
- N = Jumlah skor yang diperoleh
- M = Jumlah skor maksimal

Dengan kriteria sebagai berikut :

Persentase	Kategori
$P \geq 90 \%$	Sangat aktif
$80 \% \leq P < 90 \%$	aktif
$65 \% \leq P < 80 \%$	Cukup aktif
$50 \% \leq P < 65 \%$	Kurang aktif
$P < 50 \%$	kurang

Sukardi( 2002 : 100 )

Seorang siswa dikatakan aktif belajar apabila telah mencapai skor  $\geq 80\%$  dari skor tes maksimal 100%.

Sedangkan Persentase ketuntasan belajar siswa pembelajaran berlangsung dicari dengan rumus :

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

Keterangan :

- P = persentase ketuntasan hasil belajar siswa
- n = jumlah siswa yang tuntas belajar
- N = jumlah seluruh siswa

Dengan kriteria ketuntasan belajar sebagai berikut :

- a. Daya serap individual, seorang siswa dikatakan tuntas belajarnya apabila telah mencapai skor  $\geq 70$  dari skor maksimal 100.

- b. Daya serap klasikal, satu kelas dikatakan tuntas apabila terdapat minimal mencapai  $\geq 80\%$  siswa yang telah mencapai skor dari atau sama dengan 70 dari skor maksimal. (*SMP Negeri Cermee*)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penilaian aktivitas siswa digunakan sebagai masukan bagi guru dan siswa untuk mengetahui perkembangan aktivitas siswa dan minat siswa yang dapat dijadikan acuan bagi peningkatan hasil belajar bagi siswa dan untuk perbaikan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Ketuntasan hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah jika terdapat minimal 80 % siswa dalam satu kelas yang mencapai skor  $\geq 70$  dari skor maksimal 100.

Dari pengamatan dan penilaian yang dilakukan oleh peneliti terhadap aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas menunjukkan bahwa pembelajaran melalui pemanfaatan multimedia dapat meningkatkan keaktifan dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang diterapkan menempatkan siswa sebagai subyek belajar bukan sebagai obyek, pembelajaran terpusat pada siswa bukan terpusat pada guru dan sesuai dengan tujuan belajar konstruktivisme yang menuntut siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran yang berlangsung terpusat pada siswa (*student-centered intruction*).

Hasil observasi keaktifan siswa juga menunjukkan peningkatan yang cukup baik hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang aktivitas siswa yang dilaksanakan pada siklus I yaitu sebesar 85,98% dengan kriteria sangat baik dan ada peningkatan setelah dilaksanakan pembelajaran siklus II yaitu mencapai 87,88%. Hal ini juga membuktikan bahwa dengan penerapan pembelajaran melalui pemanfaatan multimediasangat baik diterapkan pada siswa kelas VII.A khususnya pada mata pelajaran IPS.

Dari hasil ulangan harian yang dilaksanakan pada pembelajaran siklus I diperoleh ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 100% siswa yang tuntas belajar secara individu yaitu sebanyak 25 orang siswa.

Dari penerapan pembelajaran melalui *Model Teams-Games-Tournament* (TGT) ini juga didapati beberapa hambatan seperti siswa kurang memahami

tahap-tahap dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan, terutama pada pertemuan pertama. Untuk itu guru harus mampu memberikan penjelasan yang lebih konkret dan dapat dipahami siswa mengenai hal-hal apa saja yang harus dilakukan siswa dalam pembelajaran. Hambatan lainnya tidak seluruh siswa dapat terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok, hal ini karena siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran yang diharapkan oleh guru sehingga membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan pembelajaran tersebut. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS dapat diketahui bahwa pembelajaran yang diterapkan cukup bagus dan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, karena siswa memiliki kesempatan berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang lebih banyak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran melalui *Model Teams-Games-Tournament* (TGT) dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran melalui *Model Teams-Games-Tournament* (TGT) memberikan dampak positif bagi keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dilihat dari persentase keaktifan siswa sangat baik. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa secara klasikal telah tuntas yaitu lebih dari 80 % siswa yang tuntas belajar secara individu.

### **Pembahasan**

Berdasarkan pelaksanaan siklus penelitian, di mulai dari tindakan pendahuluan sampai pada tindakan siklus yang meliputi 2 siklus diperoleh beberapa temuan penelitian. Secara umum beberapa temuan penelitian yang diperoleh dari hasil penelitian adalah :

Hasil ulangan pendahuluan atau tes pra-siklus dapat dilihat bahwa 36,36% siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang di buat oleh guru karena mereka masih belum memahami materi dan hanya 63,64% siswa yang mampu mengerjakan ulangan dengan baik. Pada pelaksanaan siklus I yang diikuti oleh 22 siswa. Ulangan harian siklus I menunjukkan ketuntasan belajar siswa sangat baik yaitu mencapai 81,82% dari 22 siswa, berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang siswa yaitu Yendayani sebagai perwakilan siswa yang mendapatkan nilai terendah, terdapat kesulitan siswa yang dihadapi siswa

yaitu kurangnya kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS dengan pembelajaran melalui *Model Teams-Games-Tournament* (TGT), siswa cenderung takut dan malu bertanya kepada guru dan teman kelompoknya. Kesimpulan yang diperoleh hasilnya pada pelaksanaan siklus I sudah berhasil maka penelitian dihentikan dan tidak dilanjutkan. Pada siklus II diikuti oleh seluruh siswa kelas VII.A yaitu 22 siswa dan hasil pelaksanaan ulangan harian diperoleh ketuntasan belajar sudah mencapai 90,91% sama dengan hasil yang dicapai pada pelaksanaan siklus I namun pada pelaksanaan siklus II ini tingkat aktivitas dan pemahaman siswa terhadap materi sudah lebih baik dibandingkan pelaksanaan pada siklus I.

Hasil observasi keaktifan siswa juga menunjukkan peningkatan yang cukup baik hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang aktivitas siswa yang dilaksanakan pada siklus I yaitu sebesar 79,54% dengan kriteria Aktif. Dan pada pelaksanaan siklus II hasil observasi menunjukkan hasil yang memuaskan yaitu mencapai 87,88%

Hasil wawancara dengan siswa yang mendapatkan nilai terbaik yaitu Steven dan Sebastian mengungkapkan bahwa dengan menggunakan multimedia powerpoint pembelajaran lebih mudah di mengerti dan di ingat, sehingga pada pelaksanaan ulangan harian mereka lebih mudah mengerjakan soal.

Hasil wawancara terhadap Yendayani dan Hesti diketahui bahwa mereka yang kurang aktif dalam kegiatan belajar kelompok karena belum terbiasa belajar bersama teman yang bukan teman akrabnya dan salah satu faktor pendukung kurang aktifnya siswa pada pembelajaran melalui *Model Teams-Games-Tournament* (TGT).

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis observasi keaktifan siswa menunjukkan persentase ketercapaian tingkah laku yang positif terhadap pembelajaran IPS dengan menerapkan pembelajaran menggunakan pembelajaran melalui *Model Teams-Games-Tournament* (TGT) terus meningkat. Dengan penerapan pembelajaran melalui *Model Teams-Games-Tournament* (TGT) hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi pokok kegiatan Ekonomi kelas VII.A semester Ganjil di SMP Negeri 1 Cermee meningkat.

## DAFTAR RUJUKAN

- \_\_\_\_\_. 2002. Metode Statistikal. Bandung: Tarsito.
- \_\_\_\_\_. 2002. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abdurrahman, Mulyono. 2003. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aisyah, 2000, *Keterampilan-Keterampilan Dalam Pembelajaran Kooperatif*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Anni, Chatarina. 2004. Psikologi belajar. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Arikunto, 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung. Bumi Aksara
- Darsono, Max. 2000. Belajar dan Pembelajaran. Semarang: IKIP Semarang.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1994. Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, SyaifulBahri, dkk. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hairstock, Elisabeth. 2002. Montessori Untuk Sekolah Dasar. Jakarta : PT. Pustaka Dela Pratasa.
- Hamalik, Oemar. 2003. Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara.
- Ibrahim, 2000. *Ciri-Ciri Pembelajaran Kooperatif*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyani Sumantri dan H. Johar, 2000, Strategi Belajar Mengajar, Bandung, CV. Maulana.
- Oemar Hamalik, Proses Perubahan Tingkah Laku Individu Melalui Interaksi Dengan Lingkungan”. Jakarta, Rineka Cipta.
- Roestiyah. 2001. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.
- Rohani, Ahmad. 2004. Pengelolaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Russeffendi, 1982, Dasar – Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya, Semarang, IKIP Semarang Press.
- Sardiman, A. M. 1992. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Grafindo
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sucipto, Toto dkk. 2006. Siklus Akuntansi. Jakarta: Yudistira.
- Sudjana, N. 1996. Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugandi, Ahmad. 2004. Teori Pembelajaran. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Supriyadi, dkk. 1992. Pendidikan Bahasa Indonesia II. Jakarta : Depdiknas.
- Sutrisno, Hadi. 1992. Metode Riset 1. Yogyakarta: Andi Offset.
- Team STKIP PGRI, 2012, Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa STKIP PGRI Situbondo, Situbondo.