

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA (BIOLOGI) KELAS IX

Puji Lestari

Guru Mata Pelajaran IPA MTsN Mojokerto kab. Mojokerto jatin

Email : pujilestari.ipa@gmail.com

Abstrak

Rendahnya aktivitas belajar siswa tampak dari rendahnya interaksi siswa saat diskusi, rendahnya kemampuan siswa bertanya dan rendahnya siswa dalam menjawab. Salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT. bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran *IPA Biologi* kelas IX H MTs Negeri Mojokerto dalam memahami kehidupan sosial manusia melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* atau TGT. bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2. Interaksi siswa dalam diskusi meningkat 13,01%, kemampuan siswa bertanya meningkat 17,08% dan kemampuan menjawab meningkat 19,51%. Hasil turnamen juga mengalami peningkatan poin dari 37,2 menjadi 39,3 sehingga kenaikannya 2,1 poin.

Kata kunci: Pembelajaran kooperatif, TGT, aktivitas belajar

Pendahuluan

Penerapan Kurikulum 13 (K-13) memberikan peluang yang lebih luas bagi sekolah dalam menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif dan konstruktif. Sanjaya (2008:99) bahwa ”tujuan utama mengajar adalah membelajarkan siswa, keberhasilan proses mengajar tidak diukur dari sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran, tetapi diukur dari sejauh mana siswa telah melakukan proses belajar yang mampu membentuk pola perilaku siswa itu sendiri”.

siswa yang diterima di MTsN Mojokerto pada tahun pelajaran 2017 / 2018

adalah siswa yang memiliki kemampuan akademik yang bagus. Namun demikian aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar menunjukkan hasil yang rendah. Hampir semua siswa memiliki buku pegangan pribadi. Rendahnya aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dapat mengakibatkan proses belajar mengajar menjadi kurang optimal sehingga materi yang disajikan tidak tuntas.

Berdasarkan pengalaman mengajar di kelas IX H MTsN Mojokerto serta informasi dari guru mitra mengajar, bahwa kelas tersebut memiliki karakteristik yang berbeda dengan

kelas lainnya. Hal ini terbukti dari hasil observasi di kelas IX H yang berjumlah 41 siswa ketika diberi kesempatan bertanya oleh guru tidak memanfaatkan secara maksimal dan hanya 6 siswa atau 14,63% saja yang mau bertanya. Begitu pula ketika tiap guru bertanya hanya 8 siswa atau 19,51% saja yang mau menjawab pertanyaan guru dan itupun anaknya tetap saja. Ketika dilaksanakan diskusi keterlibatan siswa secara aktif ada 15 siswa atau 36,59%.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk menjawab permasalahan ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* atau TGT. Dalam pembelajaran TGT siswa bermain dalam turnamen yang menantang untuk mengumpulkan poin tinggi untuk mendapatkan penghargaan, (Slavin, 1995:84). TGT merupakan bentuk pembelajaran kooperatif di mana setelah siswa belajar dalam kelompoknya, masing-masing anggota kelompoknya akan mengadakan turnamen atau lomba dengan anggota kelompok lainnya sesuai dengan tingkat kemampuannya.

Manfaat pembelajaran kooperatif tipe TGT antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan pembelajaran, dapat membantu menyelesaikan masalah dalam pembelajaran seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa

maupun rendahnya hasil belajar siswa. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Tinjauan Pustaka

Agar siswa aktif belajar maka menurut Dhari dan Rianto (1998:20) diperlukan secara terpadu, berkeselimbangan dan berkesinambungan dari berbagai hal, antara lain:

- a. Mengarah pada jenis interaksi yang optimal dalam arti menggunakan komunikasi interaksi optimal bukan hanya komunikasi satu arah.
- b. Menurut berbagai jenis aktivitas peserta didik, misalnya keberanian memberikan urun pendapat, mencari alat dan sumber dan sebagainya.
- c. Strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- d. Menggunakan berbagai metode dan teknik.
- e. Menggunakan berbagai macam atau variasi media, alat peraga atau alat bantu.
- f. Mengarah ke berbagai macam sumber belajar.
- g. Menuntut perubahan kebiasaan guru dalam cara pembelajaran

Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat (Sardiman, 2007:101). Paul B. Diedrich membuat daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, seperti, menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi,
- c. *Listening activities*, sebagai contoh, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d. *Writing Activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin
- e. *Drawing activities*, misalnya menggambar membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, membuat konstruksi, mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
- g. *Mental activities*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berarti, tenang, gugup (Sardiman, 2007:102).

Belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, kemampuan, dan nilai sikap perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Menurut Fontana (1981) dalam Winataputra (1994:2) bahwa istilah *learning* mengandung pengertian proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Pandangan lain mengenai aktivitas belajar siswa datang dari Meier (2000:120) yang menyatakan "tugas utama fasilitator adalah mendorong pembelajar berbicara dan berbuat mengajak mereka terlibat sepenuhnya dalam aktivitas belajar mereka sendiri". Dengan demikian upaya belajar sangat tergantung dari pembelajar/siswa dan bukan merupakan tanggung jawab perancang atau fasilitatornya.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. TGT pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards dan merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins.

Menurut Slavin (1995:84) ada 5 komponen utama dalam TGT, yaitu:

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas dan menyampaikan petunjuk dalam langkah-langkah TGT.

Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena ini akan membantu mereka bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok

Kelompok biasanya terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk memecahkan masalah bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada waktu *game*.

c. Permainan

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang di dapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan dimainkan dalam meja-meja turnamen yang terdiri dari beberapa siswa. Setiap siswa mewakili kelompok yang berbeda. Kebanyakan permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu nomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar

pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

d. Turnamen

Turnamen merupakan pelaksanaan dari permainan. Biasanya permainan dilakukan pada akhir minggu atau pada tiap unit, setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Untuk turnamen guru membagi siswa ke dalam meja-meja turnamen sesuai dengan kemampuannya, artinya dalam satu meja turnamen terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan homogen.

e. Penghargaan kelompok

Skor kelompok untuk setiap kelompok didasarkan pada sumbangan poin yang diperoleh setiap anggota kelompok yaitu dengan menjumlahkan seluruh poin yang diperoleh setiap anggota dari turnamen yang dilakukan dibagi dengan jumlah anggota kelompok. Tim yang memperoleh skor total tertinggi diberikan hadiah atau penghargaan.

Seperti pada model pembelajaran kooperatif lain, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan antara lain :

A. Kelebihan TGT

- Ketertiban siswa dalam belajar tinggi

- Siswa menjadi bersemangat dalam belajar
- Pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru, tetapi juga melalui konstruksi sendiri oleh siswa
- Dapat menumbuhkan sikap-sikap positif dalam diri siswa seperti: kerjasama, toleransi, bisa menerima pendapat orang lain (Riskiyah, 2005:17)

B. Kelemahan TGT

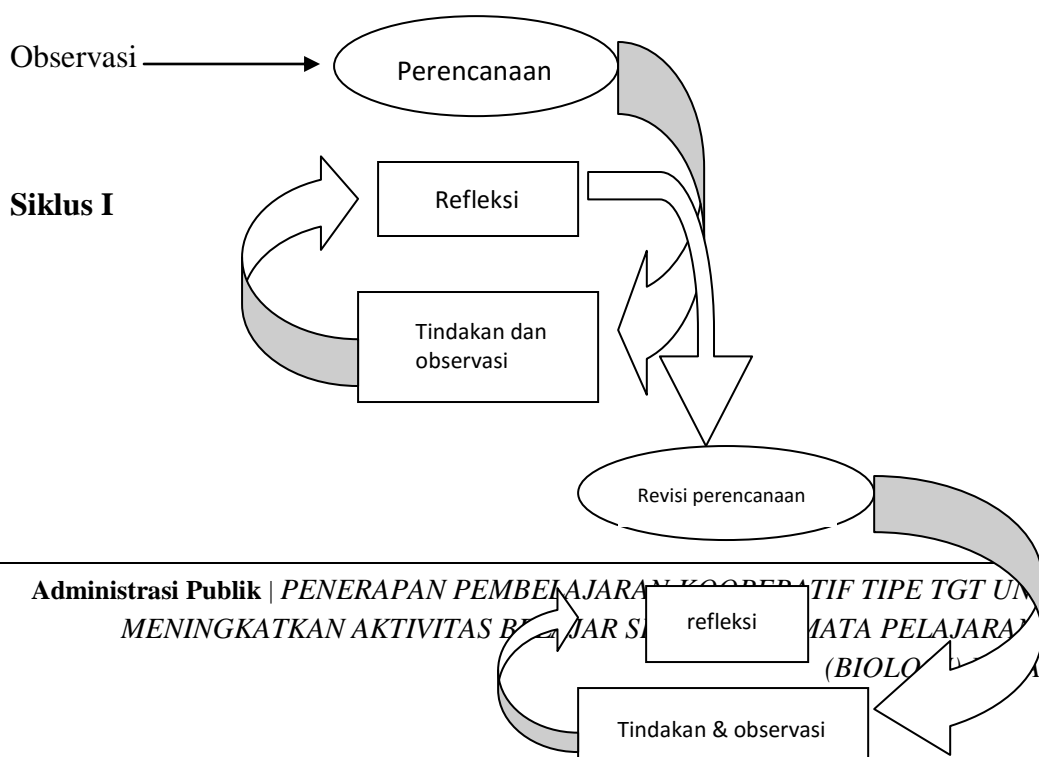
- Bagi para pengajar pemula, model ini membutuhkan waktu yang banyak
- Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai
- Dapat menimbulkan suasana gaduh di kelas

Siswa terbiasa belajar dengan adanya hadiah (Riskiyah, 2005:17)

Metode Penelitian

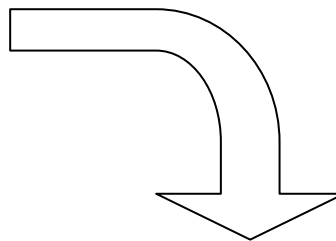
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dilengkapi dengan pendekatan kuantitatif dan dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Arikunto (2008:61) mengatakan "PTK pada hakekatnya merupakan penelitian yang dilakukan pada saat mengajar di kelas dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, mengatasi masalah pembelajaran, meningkatkan profesionalisme, dan menumbuhkan budaya akademis". Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 langkah yaitu: a) perencanaan b) pelaksanaan c) pengamatan d) refleksi.

Model rancangan penelitian mengacu pada Kemmis & Mc. Taggart (dalam Depdiknas, 1996:6)



Siklus II

Gambar 3.1 Alur Kegiatan PTK



Data yang diperoleh dari hasil observasi, catatan lapangan dan angket siswa dengan cara mengecek keabsahan data menggunakan teknik triangulasi metode, yaitu membandingkan data yang terkumpul baik melalui observasi, catatan lapangan, dan angket siswa. Penafsiran data dilakukan melalui diskusi dengan observer (kolaborator) dan guru mitra. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan lembar pengamatan yang berupa: a) format observasi aktivitas belajar, b) catatan lapangan, c) angket siswa.

kegiatan PTK berlangsung dalam 2 siklus dan Langkah-langkah dalam siklus 1 dan 2 meliputi empat tahap yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi.

Pembahasan

Pembelajaran Tipe TGT Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa

Model pembelajaran kooperatif TGT adalah model pembelajaran dimana setelah siswa belajar dalam kelompoknya, masing-masing anggota kelompok akan mengadakan turnamen sesuai dengan tingkat

kemampuannya. aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari 23,58% sebelum diadakan tindakan menjadi 66,12% pada siklus 1, begitu pula dari siklus 1 ke siklus 2 peningkatannya dari 66,12% menjadi 82,66%.meningkat lagi dari siklus 1 ke siklus 2 menjadi baik/B. Jadi pada siklus 2 rata-rata aktivitas belajar siswa sudah mencapai keberhasilan karena sudah memenuhi kriteria baik/B.

Pemberian Reward Meningkatkan Semangat Belajar Siswa

Setelah diskusi selesai, dilanjutkan dengan permainan akademik atau turnamen. Turnamen merupakan cirikhas dari pembelajaran TGT. Turnamen dilaksanakan pada akhir minggu atau pada tiap unit. Berdasarkan tabel 4.4 tentang skor turnamen, maka disimpulkan bahwa pada turnamen siklus 1 masing-masing kelompok sudah memenuhi kriteria skor minimal yaitu 4.0. Begitu pula pada siklus 2 masing-masing kelompok juga sudah memenuhi kriteria minimal. Skor siklus 1 adalah 36,4 sedangkan siklus 2 adalah 39,3, jadi kenaikannya ada 2,9 poin.

Tabel. Rekapitulasi Hasil Turnamen

Kelompok	Siklus 1	Siklus 2
	Rerata Skor	Rerata Skor
1	4,4	5,2
2	5,4	4,8
3	4,6	4,8
4	4,0	5,0
5	4,8	4,8
6	4,4	4,8
7	4,2	4,4
8	5,4	5,5
Jumlah	37,2	39,3

Pemberian *reward* sehabis pelaksanaan siklus 1 membawa pengaruh positif pada masing-masing kelompok. Dengan demikian pemberian *reward* bisa memotivasi belajar siswa. Peraih skor tertinggi disebut *super team*, peraih skor tinggi kedua disebut *great team*, dan peraih skor tinggi ketiga disebut *good team*. Berdasarkan alur kegiatan pembelajaran di atas maka pembelajaran kooperatif tipe TGT ini bisa menumbuhkan sikap positif pada diri siswa seperti: kerjasama, toleransi, kedisiplinan dan lain-lain.

Kesimpulan

Dari hasil pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar. Indikator peningkatan aktivitas belajar siswa nampak dari keterlibatan siswa dalam interaksi saat diskusi

kelompok maupun kelas, kemampuan bertanya dan menjawab.

2. Pelaksanaan turnamen yang menjadi karakteristik dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu mendorong semangat belajar siswa untuk bersikap kompetitif secara sehat
3. menumbuhkan sikap positif dengan mengedepankan prinsip kerjasama, toleransi dan kedisiplinan.

Daftar pustaka

- Arikunto, S. dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dhari, MA, Rianto, M. 1998. *Metodologi Pengajaran*. Malang: Depdikbud.
- Meier, D. 2000. *The Accelerated Learning Handbook*. New York: McGraw Hill.
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sardiman, AM. 2007. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

Slavin, R.E. 1995. *Cooperaive Learning, Theory, Research And Practice*. Boston: Allign and Bacon.

Winataputra, U, Rosita. 1994. *Materi Pokok Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.