

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PERKEMBANGAN NEGARA MELALUI MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT*

Hj. Annisa

NIP. 197403241998022001

Guru SMP Negeri 13 Tambun Selatan

Abstract: The purpose of the research is to improve the learning result of the country's development in the world chapter in class XI.1 Junior High School 13 of South Tambun. The research method used is class action research. The research method used is class action research. The collecting data method uses test, observation sheet, interviewing, and documentation. The result of the research shows that the average score in pre cycle is 72,39 with 38,64% of mastery learning. In cycle 1, it shows 79,32 with 70,45% of mastery learning and 83,86 with 90,01% of mastery learning and 83,86 with 90,01% of mastery learning in cycle 2. The observation result shows that there are high student's want dan motivation improvement affected to students involvement & activeness in learning process. It concluded that cooperative learning method and team games tournament technique can improve the learning result of the country's development in the world chapter in XI.

Key words: Learning result, country's development in the world, team games tournament

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar materi perkembangan negara di dunia di kelas IX.1 SMP Negeri 13 Tambun Selatan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Metode pengumpulan data menggunakan tes, lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian diperoleh data hasil tes evaluasi pembelajaran pada Pra Siklus nilai rata-rata sebesar 72,39 dengan ketuntasan belajar 38,64%, Siklus I sebesar 79,32 dengan ketuntasan belajar 70,45%, dan Siklus II sebesar 83,86 dengan ketuntasan belajar 90,91%. Hasil observasi menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat dan motivasi belajar siswa yang tinggi berdampak pada keterlibatan dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kesimpulan penelitian adalah melalui model *cooperative learning* tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar materi perkembangan negara di dunia pada siswa kelas IX.

Kata kunci: Hasil Belajar, Perkembangan Negara di Dunia, *Team Games Tournament*

PENDAHULUAN

Hasil pengalaman peneliti selaku guru Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IX SMP Negeri 13 Tambun Selatan, diketahui keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran relatif masih rendah. Guru masih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah, diskusi, dan pemberian tugas. Kondisi tersebut diambil karena mengingat jumlah siswa yang relatif besar dalam satu kelas dan belum ditemukannya metode yang

efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran melalui metode konvensional menciptakan interaksi belajar yang sifatnya masih satu arah, sehingga kurang bermakna apabila dilihat dari segi keefektifan siswa, yang tercermin melalui sikap, motivasi belajar dan unsur kreativitas. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran yang diterapkan cenderung bersifat monoton tanpa adanya inovasi penggunaan metode pembelajaran

dalam proses pembelajaran geografi di kelas. Akibatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang relatif masih rendah, sehingga banyak siswa yang mengikuti kegiatan remedial untuk memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti selaku guru Ilmu Pengetahuan Sosial perlu mengembangkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang diasumsikan lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah model *cooperative learning* tipe *team games tournament*. Model *cooperative learning* tipe *team games tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur kerjasama antar siswa dalam kelompok, tanggung jawab kelompok dalam pembelajaran serta dalam pembelajaran adanya kuis, *game* dan turnamen. Model pembelajaran ini diharapkan lebih menyenangkan siswa dan siswa dapat termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat mengoptimalkan kemampuannya dalam menyerap informasi dan lebih berperan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini adalah: Bagaimana peningkatan hasil belajar materi perkembangan negara di dunia melalui model *cooperative learning* tipe *team games tournament* siswa kelas IX.1 SMP Negeri 13 Tambun Selatan?.

LANDASAN TEORI

Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2002: 22).

Hasil belajar menurut Winkel (2002: 110) bahwa hasil belajar merupakan internal (*capability*) yang telah menjadi milik pribadi

seseorang dan memungkinkan orang itu melakukan sesuatu atau memberikan prestasi tertentu (*performance*). Siswa dikatakan mempunyai hasil belajar jika pada dirinya ada kemampuan yang memungkinkannya melakukan suatu perbuatan atau prestasi tertentu.

Suprijono dalam Thobroni dan Mustofa (2011: 22) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk Pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.

Menurut Hamalik (2003: 30), bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Perubahan tersebut meliputi: pengetahuan, emosional, pengertian, hubungan sosial, kebiasaan, jasmani, ketrampilan, etika atau budi pekerti, apresiasi, dan sikap.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil pengalaman belajar seseorang. Kecakapan atau kemampuan sebagai hasil belajar memungkinkan seseorang mampu melakukan suatu perbuatan yang tidak dapat dilakukan sebelumnya.

Hakikat Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament

Suyitno (2007: 10) menjelaskan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif untuk pengelompokan campur yang melibatkan pengakuan tim dan tanggung jawab kelompok untuk pembelajaran individu anggota. Penambahan skor perolehan tim/kelompok setelah pelaksanaan kuis, antar kelompok dipertandingkan suatu permainan edukatif (*educative games*).

Menurut Silberman (2004: 181) bahwa inti dari model *cooperative learning* tipe *team games tournament* adalah menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim, dan bisa

juga digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, dan ketrampilan. Pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan, aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran aktif siswa dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Menurut Slavin (1995: 84) komponen-komponen dalam *Teams Games Tournament* yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut: presentasi kelas, kelompok, *game* (permainan), *tournament* (kompetisi), penghargaan kelompok (rekognisi tim).

Berdasarkan uraian teori di atas, dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* adalah model pembelajaran yang dikembangkan untuk melibatkan siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dengan cara membagi kelas menjadi beberapa kelompok dengan 5-6 orang dan setiap kelompok haruslah heterogen dan anggota tim menggunakan lembar kegiatan atau perangkat pembelajaran yang lain untuk menuntaskan materi pelajarannya dengan menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kemampuan akademiknya setara. Hasilnya, siswa yang berprestasi paling rendah pada setiap kelompok memiliki peluang yang sama untuk memperoleh poin bagi kelompoknya sebagai siswa yang berprestasi tinggi.

Kerangka Berpikir

Pelaksanaan pembelajaran selama ini siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, sehingga guru lebih sering dominan menjadikan pembelajaran berpusat pada guru. Kondisi tersebut berdampak pada pemahaman siswa dan rendah terhadap materi pelajaran dan hasil belajar siswa juga rendah.

Salah satu model pembelajaran yang diasumsikan dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa adalah model

cooperative learning tipe *team games tournament*. Pembelajaran ini, didalamnya terdapat pengakuan tim, tanggung jawab kelompok dalam pembelajaran individu, antar kelompok dipertandingkan dalam permainan yang edukatif sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar guna meningkatkan skor tim mereka, siswa akan merasa nyaman dalam belajar bersama temannya, ada tanggungjawab individu agar skor kelompok meningkat sehingga tidak ada tekanan karena setiap kelompok harus bekerjasama sehingga setiap anggotanya paham akan materi yang dipelajari.

Penerapan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* tidak hanya hasil belajar siswa yang meningkat tetapi juga motivasi belajar siswa juga karena melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* guru dapat mengkondisikan siswa sedemikian rupa hingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mampu bekerjasama diantara peserta didik sehingga hasil belajar dan motivasi belajar siswa meningkat.

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah: "melalui model *cooperative learning* tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial materi perkembangan negara di dunia pada siswa kelas IX.1 SMP Negeri 13 Tambun Selatan".

METODOLOGI PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 13 Tambun Selatan, pada semester I tahun pelajaran 2016-2017. Subjek penelitian siswa kelas IX.1 SMP Negeri 13 Tambun Selatan berjumlah 44 siswa.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan

kelas ini meliputi: Analisis kualitatif digunakan untuk memberikan informasi yang menggambarkan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *team games tournament*.

Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *team games tournament*.

Indikator Keberhasilan Penelitian

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah tercapainya tujuan penelitian yaitu adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IX.1 SMP Negeri 13 Tambun Selatan pada materi perkembangan negara di dunia yang dapat diukur dengan ketuntasan klasikal minimal yang diperoleh siswa sebesar 85% dengan kriteria ketuntasan minimal 77,00.

HASIL PENELITIAN

Data Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan tes pra penelitian guna mengetahui kemampuan dan hasil belajar siswa sebelum penelitian.

Tabel Hasil Tes Pra Siklus

No	Nilai	Frekuensi	Keterangan
1	60 – 66	14	Belum Tuntas
2	67 – 76	13	Belum Tuntas
3	77 – 86	17	Tuntas
4	87 – 100	-	-
Jumlah Siswa		44	
Rata-rata Nilai		72,39	

Hasil tes pra siklus menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa hanya mencapai 72,39. Hal ini belum mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal = 77. Jika dilihat dari tingkat ketuntasan belajar di mana siswa yang tuntas baru mencapai 17 orang (38,64%) sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 27 orang (61,36%).

2. Siklus I (Pertama)

Hasil tes evaluasi yang telah dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan Siklus I.

Tabel Nilai Hasil Tes Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Keterangan
1	60 – 66	-	-
2	67 – 76	13	Belum Tuntas
3	77 – 86	28	Tuntas
4	87 – 100	3	Tuntas
Jumlah Siswa		44	
Rata-rata Nilai		79,32	

Perolehan nilai rata-rata sebesar 79,32. Siswa yang tuntas sebanyak 31 orang (70,45%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 13 orang (29,55%). Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dan tingkat ketuntasan belajar siswa dibandingkan Siklus I. Tetapi hasil tersebut belum sesuai dengan harapan di mana tingkat ketuntasan belajar siswa masih di bawah kriteria keberhasilan penelitian yaitu dengan tingkat ketuntasan belajar minimal 85%, oleh karena itu perlu ada perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Berdasarkan acuan pembelajaran pada Siklus I, peneliti berdiskusi dengan kolaborator agar pelaksanaan pada Siklus II lebih baik dari Siklus I, maka peneliti dan kolaborator melakukan langkah-langkah perbaikan yang akan diterapkan atau dijalankan pada Siklus II yaitu pemberian bimbingan dan pengarahan kepada siswa yang lebih baik, efektifitas penggunaan waktu belajar, dan peningkatan keseriusan siswa dalam belajar.

1. Siklus II (Kedua)

Hasil tes evaluasi yang telah dilaksanakan untuk mengetahui keberhasilan Siklus II.

Tabel Nilai Hasil Tes Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Keterangan
1	60 – 66	-	-
2	67 – 76	4	Belum Tuntas
3	77 – 86	30	Tuntas
4	87 – 100	10	Tuntas
Jumlah Siswa		44	
Rata-rata Nilai		83,86	

Perolehan nilai rata-rata sebesar 83,86. Siswa yang tuntas sebanyak 40 orang (90,91%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 orang (9,09%). Hasil tersebut

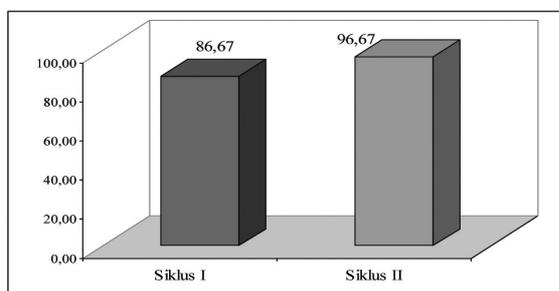
menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dan tingkat ketuntasan belajar dibandingkan pada Siklus I. Di mana nilai rata-rata pada Siklus II telah mencapai bahkan di atas nilai KKM yang ditentukan yaitu 77,00 dan tingkat ketuntasan belajar juga sudah mencapai lebih dari 85%.

Pembahasan Hasil Penelitian

1. Hasil Observasi Terhadap Siswa

Tabel dan Grafik Rekapitulasi Hasil Observasi Terhadap Siswa

Siklus I	Siklus II
2,60 (86,67%)	2,90 (96,67%)

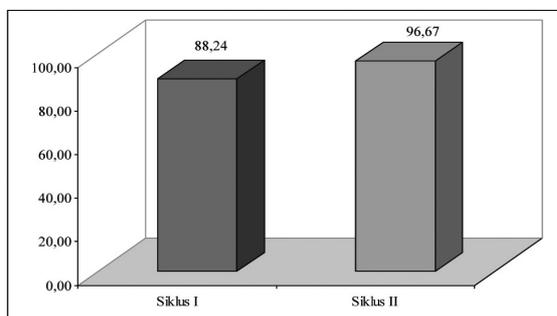


Hasil observasi terhadap siswa pada Siklus I dan II adanya peningkatan yang signifikan.

2. Hasil Observasi Terhadap Guru

Tabel dan Grafik Rekapitulasi Hasil Observasi Terhadap Guru/Peneliti

Siklus I	Siklus II
2,65 (88,24%)	3,00 (100,00%)

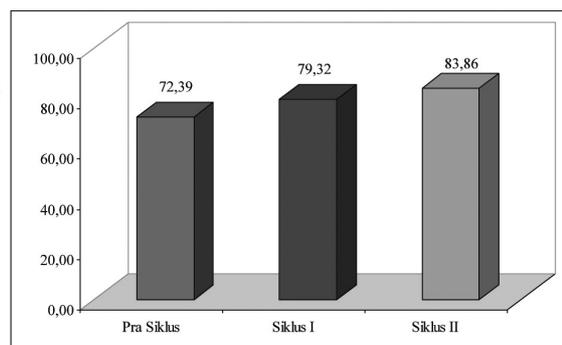


Berdasarkan observasi terhadap guru pada Siklus I dan II, terjadi peningkatan mulai dari Siklus I sampai dengan Siklus II.

3. Hasil Evaluasi

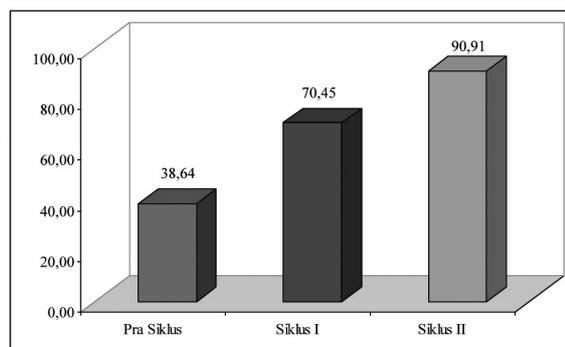
Tabel dan Grafik Rekapitulasi Hasil Tes Evaluasi Berdasarkan Nilai Rata-rata Kelas

Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
72,39	79,32	83,86



Tabel dan Grafik Rekapitulasi Hasil Tes Evaluasi Berdasarkan Tingkat Ketuntasan Belajar

Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
38,64	70,45	90,91



Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran melalui model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* khususnya untuk peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi perkembangan negara di dunia dapat tercapai. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar dari sebelum dilakukannya perbaikan (pra siklus) sampai dengan Siklus II.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan penelitian ini adalah melalui model *cooperative learning* tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial materi perkembangan negara di dunia pada siswa kelas IX.1 SMP Negeri 13 Tambun Selatan.

Hal ini ditunjukkan dengan hasil tes evaluasi pembelajaran setiap siklusnya diperoleh data bahwa pada Pra Siklus, nilai rata-rata siswa hanya 72,39, siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 17 siswa (38,64%). Pada Siklus I, nilai rata-rata siswa sebesar 79,32, siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 31 siswa (70,45%). Pada Siklus II nilai rata-rata siswa sebesar 83,86, siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 40 siswa (90,91%).

Pembelajaran melalui model *cooperative learning* tipe *team games tournament* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga dengan minat dan motivasi belajar yang tinggi berdampak pada keterlibatan dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Saran

Berdasarkan pengamatan peneliti dan hasil penelitian yang diperoleh selama melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti dapat memberikan beberapa saran, diantaranya:

Pertama: dalam proses kegiatan pembelajaran guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menentukan dan menerapkan model pembelajaran yang berkembang akhir-akhir ini. Sehingga dengan model pembelajaran yang inovatif tersebut, siswa tidak akan merasa bosan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kedua: model *cooperative learning* tipe *team games tournament* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan dapat menggunakan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* secara

alternatif pertama dalam pemilihan model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ketiga: Siswa diharapkan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan berusaha untuk mencari sumber-sumber belajar lain yang dapat lebih mengembangkan wawasan terkait dengan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Sehingga dengan begitu guru tidak menjadi satu-satunya sumber belajar di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Silberman, Melvin L. (2004). *Active Learning 101 cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Penerbit Nusamedia kerjasama dengan Penerbit Nuansa.
- Slavin, Robert E. (1995). *Cooperative Learning Theory Research and Practise*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sudjana, Nana. (2000). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algensindo.
- Suyitno, Amin. (2007). *Pemilihan Model-Model Pembelajaran Dan Penerapannya di SMP*. Semarang: UNNES.
- Winkel, WS. (2002). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.