

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globalisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023

Buhari

SMP Negeri 1 Bolo, Bima, Indonesia

*Corresponding Author: buharii727@gmail.com

Dikirim: 26-05-2023; Direvisi: 12-06-2023; Diterima: 12-06-2023

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis dampak implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS materi globalisasi di SMPN 2 kelas IX-U semester I SMPN 1 Bolo tahun pelajaran 2022/2023. Pada penelitian prasiklus, prestasi belajar siswa rendah, hal ini ditunjukkan dengan rendahnya rata-rata nilai formatif tes siswa yakni rata-rata 72.97, dengan ketuntasan klasikan 53,33%. Hal ini masih dibawah indikator keberhasilan yang ditetapkan yakni rata-rata ≥ 75.00 dengan ketuntasan klasikal $\geq 85\%$. Subyek perbaikan adalah siswa-siswi kelas IX-U SMPN 1 Bolo dengan jumlah siswa 30 terdiri dari 14 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Perbaikan dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus. Pada siklus 1, prestasi belajar siswa rata-rata berada pada skor 74,83 dan dengan persentase ketuntasan 66,67. Nilai ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yakni rata-rata ≥ 75.00 , dan persentase ketuntasannya pun masih dibawah indikator kinerja yakni $\geq 85\%$. Dari sisi prestasi belajar siklus 1 belum berhasil. Demikian pula dengan skor kinerja guru dalam melaksanakan RPP, yaitu 2,75. Dengan demikian dari sisi kinerja guru siklus 1 juga belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan $\geq 3,50$. Pada siklus 2, prestasi belajar siswa rata-rata 77.70 dengan persentase ketuntasan 86,87%. Persentase ini telah memenuhi indikator keberhasilan yakni rata-rata $\geq 7,50$ dan ketuntasan klasikal $\geq 85.00\%$. Dengan demikian pada siklus 2 prestasi belajar telah berhasil mencapai indikator yang ditetapkan yakni rata-rata ≥ 75.00 dan persentase ketuntasan $\geq 85\%$. Kinerja guru dalam melaksanakan RPP siklus 2 adalah 3,65, dan nilai ini telah memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan yakni 3,5 dalam skal 1 sampai 4. Peningkatan prestasi belajar siswa, disebabkan oleh peningkatan aktivitas, interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan guru. Dengan demikian setelah pelaksanaan perbaikan pembelajaran sampai siklus 2, telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, dan penelitian dianggap telah berhasil.

Kata Kunci: model pembelajaran kooperatif; tipe *Team Games Tournament* (TGT); prestasi belajar.

Abstract: This classroom action research aimed to describe and analyze the impact of implementing the *Team Games Tournament* (TGT) cooperative learning model in improving student achievement in social studies learning on globalization material at class IX-U SMPN 2 semester I SMPN 1 Bolo for the 2022/2023 academic year. In pre-cycle research, student achievement was low; this was indicated by the low average formative test scores of students, namely an average of 72.97, with classical completeness of 53.33%. This was still below the specified success indicator, namely an average of ≥ 75.00 with classical completeness of $\geq 85\%$. The subject of improvement was class IX-U students of SMPN 1 Bolo with a total of 30 students consisting of 14 boys and 16 girls. The study was carried out

in 2 (two) cycles. In cycle 1, the average student achievement was at a score of 74.83 and with a completeness percentage of 66.67. This value did not meet the specified success indicator, which was an average of ≥ 75.00 , and the percentage of completeness was still below the performance indicator, namely $\geq 85\%$. In terms of learning achievement cycle 1 had not been successful. Likewise the teacher's performance score in implementing lesson plans, in which it was 2.75. Thus, in terms of the teacher's performance in cycle 1, the performance indicator had not yet been set at ≥ 3.50 . In cycle 2, student achievement averaged 77.70 with a completeness percentage of 86.87%. This percentage had met the indicators of success, namely the average ≥ 75.00 and the classical completeness $\geq 85.00\%$. Thus in cycle 2 learning achievement had succeeded in achieving the indicators set, namely the average ≥ 75.00 and the percentage of completeness $\geq 85\%$. The teacher's performance in implementing lesson plans for cycle 2 was 3.65, and this value met the specified performance indicators, namely 3.5 on a scale of 1 to 4. The increase in student achievement was caused by increased activity, and interaction between teacher and student in the learning process in class with the application of the Cooperative Learning Model Type *Team Games Tournament* (TGT) carried out by the teacher. Thus, after the implementation of learning improvements up to cycle 2, the performance indicators have been achieved, and the research was considered successful.

Keywords: cooperative learning model; type *Team Games Tournament* (TGT); learning achievement

PENDAHULUAN

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting bagi kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Dalam lampiran Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses disebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Selanjutnya dalam proses pembelajaran kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Pada pembelajaran pra-siklus peneliti mengalami kesulitan mewujudkan proses pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Demikian pula metode yang peneliti gunakan yakni metode tanya jawab dan metode diskusi, mampu menunjukkan hasil yang diharapkan baik oleh tuntutan Kurikulum 2013, lebih



khusus lagi tuntutan Standar Proses sebagaimana yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016.

Peran aktif setiap siswa di dalam kelas saat pembelajaran sangat mendukung keberhasilan proses belajar yang menyenangkan. Setiap elemen memiliki dukungan terhadap berhasilnya pembelajaran. Siswa dengan hambatan komunikasi memiliki masalah terhadap peran aktif-nya didalam pembelajaran. Ada beberapa karakteristik yang dimiliki siswa hambatan komunikasi yang menyebabkan mereka tidak percaya diri dan tertutup serta cenderung tidak berbaur dengan teman sekelas. Diperlukan model pembelajaran, metode pembelajaran yang mampu mengaktifkan kelas.

Selama proses pembelajaran partisipasi siswa rendah, peneliti cenderung mendominasi proses pembelajaran. Prakarsa dan kreativitas siswa juga rendah dimana siswa menunggu perintah dari peneliti sebagai guru, demikian juga siswa belum mampu menunjukkan kemadirannya.

Metode pembelajaran yang peneliti gunakan pada pra-siklus adalah metode pembelajaran yang sesuai dengan pilihan peneliti tanpa memperhitungkan karakteristik peserta didik. Hasil dari proses pembelajaran pra-sikluspun rendah. Dampaknya adalah prestasi belajar siswa rata-rata 72,97, dengan ketuntasan klasikan 53,33%. Hal ini masih dibawah indikator keberhasilan yang ditetapkan yakni rata-rata ≥ 75.00 dengan ketuntasan klasikal $\geq 85.00\%$. Demikian pula kinerja guru yang diukur dalam kemampuan guru melaksanakan RPP yang telah dirancang. Nilai kinerja guru menunjukkan bahwa skor ketuntasan guru dalam pelaksanaan pembelajaran berdasarkan RPP yang disusun 2,75, dibawah indikator kinerja yang ditetapkan yakni $\geq 3,50$ dalam skala 1-4.

Selanjutnya peneliti melakukan refleksi awal dengan mengidentifikasi permasalahan. Adapun hasil identifikasi masalah, antara lain: (a) suasana pembelajaran membosankan; (b) siswa sebagian besar pasif; (c) metode pembelajaran tidak mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi pesertadidik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik; (d) prestasi belajar siswa rendah; dan (e) kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang disusun rendah.

Dari hasil identifikasi masalah di atas, peneliti melakukan analisis masalah dan menentukan 3 (tiga) permasalahan pokok yang akan segera diatasi yakni pertama, rendahnya prestasi belajar siswa, kedua tidak cocoknya model serta metode pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran pra-siklus, serta ketiga rendahnya nilai kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang disusun rendah. Ketiga permasalahan-permasalahan pembelajaran tersebut perlu untuk segera diatasi, karena apabila ini tidak diatasi diperkirakan akan berdampak buruk bagi siswa dan guru serta proses pembelajaran dan pendidikan secara keseluruhan, khususnya untuk pembelajaran IPS materi Globalisasi. Demikian pula pada topik-topik pembelajaran yang lain akan terimbas dampaknya. Hasil refleksi sumber permasalahan utama adalah penggunaan metode dan model pembelajaran yang tidak tepat, yang selanjutnya memberikan dampak pada rendahnya prestasi belajar siswa dan rendahnya nilai kinerja guru.

Akar permasalahan telah ditemukan, selanjutnya memilih model yang sesuai dengan karakteristik kurikulum dan karakteristik peserta didik. Dari kajian referensi, model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan prestasi belajar, menciptakan



suasana pembelajaran yang menantang dan menyenangkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Hal ini disebabkan aktivitas belajar siswa rendah pada pra-siklus, proses pembelajaran membosankan siswa. Peneliti memilih model pembelajaran yang mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi pesertadidik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang secara teoritis mampu mengaktifkan siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan kemampuan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan yang sangat penting adalah mengandung unsur permainan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, kompetitif, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Wijaya Kusuma, 2008).

Dengan karakteristik dasar model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* tersebut, memungkinkan untuk meningkatkan aktivitas, motivasi kreativitas dan prestasi belajar siswa, sehingga ketiga permasalahan utama dalam pembelajaran pra-siklus dapat diatasi secara komprehensif. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* menjadi pilihan peneliti untuk mengatasi masalah pembelajaran.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis, dimana pembelajaran pada siswa akan lebih mudah dengan menemukan dan memahami konsep yang disampaikan jika siswa saling berdiskusi dan berkolaborasi dengan temannya. Pemahaman ini dapat ditelusuri melalui beberapa pengertian pembelajaran kooperatif dari berbagai ahli, antara lain bahwa: (a) pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja bersama dengan sesama peserta didik dalam tugas-tugas yang terstruktur, dan dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator (Lie, 2002); (b) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen (Slavin, 2005); (c) pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran (Sunal dan Hans dalam Isjoni, 2012); dan (d) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar peserta didik sebagai latihan hidup didalam masyarakat nyata (Abdurrahman dan Bintoro, 2000). Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif



adalah sistem pembelajaran yang berusaha memanfaatkan tutor sebaya (siswa lain) untuk bekerja sama sebagai sumber belajar yang heterogen dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama diantara anggota kelompok akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Secara umum pembelajaran kooperatif difasilitasi oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Pada akhir pembelajaran, guru akan menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas. Model belajar kooperatif diterapkan untuk memotivasi peserta didik dalam keberanian mengungkapkan pendapatnya, saling menghargai pendapat, dan saling memberikan pendapat. Oleh sebab itu, pembelajaran kooperatif sangat baik untuk dilaksanakan karena peserta didik dapat berkolaborasi dan saling tolong menolong mengatasi tugas yang dihadapinya.

Tujuan pembelajaran kooperatif dirancang sebagai tujuan bersama dalam kelompok, sehingga untuk mencapainya siswa perlu saling bekerja sama dan berkolaborasi. Selain itu, guru juga turut berkolaborasi dengan mengambil bagian sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa pada pengalaman-pengalaman belajar yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah, serta memberikan ruang dan kesempatan yang luas bagi interaksi siswa yang mempunyai latar belakang yang berbeda (heterogen) yang bermanfaat dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan di luar sekolah. Ada 3 (tiga) tujuan pembelajaran yang penting yang dapat dicapai melalui pembelajaran kooperatif, antara lain: (a) meningkatkan hasil belajar akademik, dimana siswa dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik sekaligus mampu menjadi narasumber bagi siswa yang lain; (b) adanya penerimaan terhadap perbedaan individu, dimana siswa belajar berinteraksi dengan teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang (perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat social) demi mencapai tujuan bersama; dan (c) adanya pengembangan keterampilan social, dimana siswa dapat saling berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya (Eggen dan Kauck dalam Trianto, 2009)

Ada 5 (lima) unsur model pembelajaran kooperatif yang harus diimplementasikan untuk mencapai hasil yang maksimal, yaitu: (a) saling ketergantungan positif antara kelompok dan individu anggota kelompok; (b) adanya tanggung jawab perseorangan untuk membantu diri sendiri dan teman; (c) keterampilan interpersonal dan kelompok kecil dalam hal berinteraksi untuk menyampaikan ide dan pendapat; (d) interaksi antar anggota kelompok untuk bertukar ide dan pendapat; dan (e) evaluasi proses kelompok yang bertujuan meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok (Suprijono, 2009; Trianto, 2014).

Adapun pendekatan dalam model pembelajaran kooperatif terdapat empat pendekatan yang merupakan bagian dari kumpulan strategi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif yaitu STAD, Jigsaw, Investegasi Kelompok (GI) yang di dalamnya ada *Teams Games Tournaments* (TGT), dan Pendekatan Struktural yang meliputi *Think Pair Share* (TPS), dan *Numbered Head Together* (NHT).



Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan tim siswa yang mempunyai langkah-langkah pembelajaran seperti berikut: (1) mengajar dan mempresentasikan pelajaran; (2) belajar tim dimana siswa mengerjakan LKS dalam tim mereka untuk menuntaskan bahan ajar tersebut; (3) turnamen, dimana siswa terlibat dalam permainan akademik dalam meja-meja turnamen dengan tiga anggota homogeny; (4) penghargaan tim, yaitu skor tim dihitung berdasarkan pada skor turnamen anggota tim dan papan untuk menempelkan hasil turnamen tersebut sebagai penghargaan kepada tim yang kinerjanya baik.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan penyajian materi oleh guru, dilanjutkan dengan kegiatan siswa mengerjakan LKS dalam tim mereka yang sudah dibagi sebelumnya (tiap tim mendapatkan dua LKS dan dua lembar jawaban). Siswa memiliki LKS dan kunci LKS yang dapat mereka gunakan untuk latihan.

Peran-peran anggota tim, antara lain: (1) siswa yang memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa teman sesama timnya telah belajar bahan ajar tersebut; (2) tidak seorang siswa pun selesai belajar sebelum seluruh teman sesama tim menuntaskan bahan ajar tersebut; (3) bertanya dulu kepada semua teman sesama tim sebelum bertanya kepada guru; dan (4) sesama tim boleh saling berbicara asal dengan suara pelan.

Jadi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* ini adalah model pembelajaran yang dapat membuat siswa mandiri dalam belajar, siswa punya kemampuan untuk kerja sama dengan kelompok, berkomunikasi dalam diskusi kelompok, sehingga keikutsertaan siswa dalam pembelajaran dapat dimaksimalkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat membuat semua siswa terlibat dalam proses pembelajaran, karena mereka harus berusaha agar kelompoknya menjadi kelompok super, yang pada akhirnya prestasi belajar juga meningkat. (Nur Asma, 2006). Menurut Yanti (2014), salah satu model pembelajaran yang mengutamakan dan memfokuskan kerjasama antar siswa melalui diskusi adalah cooperative learning atau pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan kepada cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2-5 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Adapun tujuan dalam pengelompokan siswa ini supaya beberapa siswa yang kurang mampu tidak merasa minder terhadap rekan-rekan mereka. Selain itu, dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Sehingga, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peran aktif siswa yang memiliki hambatan komunikasi. Diharapkan dengan adanya penerapan dalam pembelajaran kooperatif, siswa yang mengalami hambatan komunikasi dapat menjalin kerjasama dan saling membantu untuk mempelajari suatu materi pelajaran dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dengan baik.

Prestasi belajar siswa

Menurut Poerwadarminto (1988) prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan atau dikerjakan. Sedangkan menurut Adi Negoro (dalam



Aryanto, 2015), prestasi adalah segala sesuatu yang berhasil atau menunjukkan kecakapan manusia. Belajar adalah suatu hal yang meningkatkan perbuatan atau didapaknya kemampuan atau pengertian baru. Sedangkan prestasi belajar adalah hasil yang dapat ditunjukkan oleh seseorang atau kelompok orang dari kegiatan belajar yang dilakukan dan dinyatakan dalam nilai angka. Prestasi belajar sebagai perubahan tingkah laku meliputi 3 ranah, yaitu : kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan menurut Arifin (1990) yaitu bahwa prestasi berasal dari bahasa Belanda *pretaire* kemudian dalam kamus besar bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti usaha.

Menurut Suryabrata (1980) belajar adalah rangkaian suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya permanent. Belajar adalah perubahan tingkah laku yang merupakan hasil dari pengalaman dan latihan. Menurut Hamalik (1983), belajar adalah informasi tentang pengetahuan, sikap perilaku serta ketrampilan yang dicapai oleh siswa setelah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran selama rentang waktu tertentu. Menurut Bobi de Porter dan Mike Hernacki (2001), belajar adalah kombinasi dari bagaimana menyerap, lalu mengatur dan mengolah informasi (bahan ajar). Ada tiga bentuk modalitas belajar yaitu visual, auditorial dan kinestetik dan empat dominasi otak yaitu sequensial abstrak. Belajar itu senantiasa merupakan perubahan (change) tingkah laku (behavior) atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya, dalam arti sempit belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Pada prinsipnya, pengungkapan prestasi belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator prestasi belajar membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini didesain dalam kerangka penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang dilakukan antara lain: adanya ide awal, praservei, diagnosis, perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan, refleksi, penyusunan laporan PTK (Kusuma dan Dwitagama, 2012). Akan tetapi, secara umum pelaksanaan penelitian perbaikan pembelajaran ini melalui langkah siklus yang terdiri dari empat tahap, yaitu Perencanaan (*planning*), Pelaksanaan (*acting*), Pengamatan (*observing*) dan Refleksi (*reflecting*) (Arikunto, 2006).

Subyek penelitian adalah siswa-siswi kelas IX-U SMPN 1 Bolo semester 1 dengan jumlah siswa 30 terdiri dari 14 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Karakteristik siswa rata-rata berasal dari keluarga nelayan dan petani yang terbiasa membantu bekerja orang tua. Intake, kemampuan akademik siswa rata-rata sedang, motivasi belajar rata-rata sedang dengan tingkat kehadiran siswa, rata-rata sedang



dan terdapat beberapa siswa yang bermasalah dengan kehadiran karena membantu bekerja atau mengikuti orang tua bekerja.

Adapun faktor-faktor yang diteliti adalah: (a) prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Globalisasi semester 1 SMPN 1 Bolo tahun pelajaran 2022/2023; dan (b) kinerja guru, diteliti pencapaian nilai kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan instrumen penilaian kinerja guru yakni capaian guru dalam melaksanakan RPP yang telah disusun.

Dalam setiap penelitian tindakan kelas, ada indikator keberhasilan yang ditentukan sebagai patokan keberhasilan penelitian. Dalam penelitian ini, indikator keberhasilannya adalah: (1) prestasi belajar siswa, dimana rata-rata nilai post test pada pembelajaran IPS ≥ 75.00 ; (2) persentase ketuntasan belajar siswa $\geq 85.00\%$; dan (3) kinerja G=guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang tercantum dalam RPP mencapai $\geq 3,50$ dengan rentang skor 1-4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Dalam tahap perencanaan, RPP IPS materi globalisasi didesain sedemikian rupa agar langkah-langkah pembelajaran mencerminkan ciri khas model *Team Games Tournament (TGT)* peneliti dengan teliti mencermati langkah demi langkah mengacu pada ciri khas metode tersebut. Agar tidak keluar dari jalur model *Team Games Tournament (TGT)* peneliti menyiapkan panduan langkah-langkahnya yang selanjutnya didesain dengan materi pembelajaran IPS materi globalisasi, dan jumlah siswa di IX-U.

Pada pelaksanaan tindakan, penyajian kelas dalam *Model Team Games Tournament (TGT)* dengan ceramah dan tanya jawab menerangkan pada materi globalisasi. Pada kegiatan *Team*, guru membagi siswa dalam kelas dalam 5 kelompok tiap kelompok. Tiap siswa dalam kelompok mendapatkan materi pembelajaran yang baru saja dijelaskan oleh guru secara lengkap. Siswa dalam kelompok disuruh mendalami materi dengan berdiskusi dalam kelompok. Selanjutnya siswa disuruh merangkum materi secara individual dari hasil diskusi kelompok. Pada langkah ini terdapat beberapa siswa yang tidak mengetahui atau tidak peduli dengan tugasnya.

Pada kegiatan *Game* dalam tipe pendekatan *Team Games Tournament (TGT)*, guru menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan berkaitan dengan materi pembelajaran globalisasi. Setiap siswa disuruh memilih satu kartu. Dalam kartu terdapat deskripsi tentang apa yang akan dilakukan siswa, berkaitan dengan globalisasi. Selanjutnya siswa menjelaskan apa yang ada dalam kartu berkaitan dengan materi globalisasi. Guru memberikan nilai dan nilai terbaik 1 sampai 5 mendapatkan hadiah. Kegiatan ini berkaitan dengan deskripsi tentang globalisasi. Pada kegiatan ini terdapat beberapa siswa yang kurang minat untuk bekerja dalam tim, mengerjakan deskripsi yang ada dalam kartu, hanya beberapa siswa yang aktif dan mau dengan teliti mengerjakan tugas ini.

Pada kegiatan *Tournament* (turnamen) dalam tipe pendekatan *Team Games Tournament (TGT)*, siswa kembali bekerja dalam kelompoknya. Guru memberikan soal materi globalisasi. Siswa berebut cepat menjelaskan apa yang ditanyakan guru. Pada kegiatan ini masih terdapat siswa yang tidak menjawab atau berusaha



menjawab sama sekali, sebaliknya terdapat beberapa siswa yang antusias menjawabnya.

Pada kegiatan *Team Recognize* (penghargaan kelompok), kelompok yang mendapatkan Juara 1 diberikan gelar *The Top Team*, Juara 2 diberi gelar *Excellent Team*. Sampai seluruh kelompok mendapatkan gelar yang positif yang mampu mendorong mereka terus termotivasi belajar. Pada kegiatan ini kegembiraan muncul pada seluruh siswa, termasuk pada siswa yang tidak ikut menjawab. Namun demikian aktivitas dan partisipasi siswa belum optimal.

Dengan kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran siklus 1, termasuk kendala-kendala tersebut siklus 1 belum berjalan dengan baik, belum seperti yang diharapkan atau yang direncanakan berdampak pada hasilnya, baik pada prestasi belajar siswa maupun kinerja guru. Pencapaian pada siklus 1 dapat diamati pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Prestasi Belajar Siswa Siklus 1

Siklus	Rata-Rata Nilai	Persentase Ketuntasan	Keterangan
Pra-Siklus	72.97	53.33	Tidak Tuntas
1	74.83	66.67	Tidak Tuntas

Tabel 2. Kinerja Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran Siklus 1

Siklus	Skor	Keterangan
Pra-Siklus	2.75	Tidak Tuntas
1	3.05	Tidak Tuntas

Pada Table 1 menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa dari rata-rata 72,97 pada pra-siklus menjadi rata-rata 74.83 pada siklus 1. Nilai ini mengalami peningkatan dibandingkan sebelum perbaikan. Namun, nilai ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yakni rata-rata ≥ 75.00 , dengan persentase ketuntasan 66,67%. Persentase ini mengalami peningkatan sebelum diadakan perbaikan, namun masih dibawah indikator kinerja yakni $\geq 85\%$. Dari sisi prestasi belajar siklus 1 belum berhasil. Sementara itu pada bagian kinerja guru, skor menunjukkan bahwa ketuntasan guru dalam melaksanakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berada pada angka 3,05. Skor ini lebih tinggi daripada sebelum diadakan perbaikan. Dengan demikian, kinerja guru pada siklus 1 pun belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yakni 3,50.

Dari analisis data siklus 1, bahwa tidak tercapainya indikator prestasi belajar dan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran belum tercapai disebabkan guru belum dapat melaksanakan proses pembelajaran sesuai RPP. Adapun yang perlu diperbaiki adalah: (a) guru perlu memberikan perhatian secara khusus dalam atau kerja kelompok atau tim yang belum berjalan sebagaimana mestinya dengan cara memotivasi siswa yang pasif, yang tak peduli dalam kerja tim menjadi lebih aktif, dan memiliki tanggung jawab sebagai anggota tim untuk meraih prestasi terbaik; (b) guru perlu mengelola kelas dengan cermat agar aktivitas kelompok dapat berjalan dengan dinamis tidak didominasi satu dua orang siswa yang pintar, akan tetapi merata pada seluruh siswa; dan (c) siswa perlu diberikan pemahaman bahwa selain tugas tim pada akhirnya ada tugas individu yang harus diselesaikan secara individu, sehingga siswa tidak terlena dengan prestasi timnya, karena masih ada tanggung jawab individu.



Siklus 2

Perencanaan siklus 2 dilakukan dengan mempertimbangkan hasil refleksi siklus 1. Fokus perencanaan pada rencana perbaikan pelaksanaan proses pembelajaran dengan memperhatikan rekomendasi-rekomendasi perbaikan pelaksanaan pembelajaran hasil refleksi siklus 1.

Penerapan tindakan siklus 2, lebih sistematis dan guru telah berhasil mengatasi permasalahan pada siklus 1 yakni: (a) dalam pembelajaran guru telah memperhatikan secara khusus kerja team, kerja kelompok telah berjalan sebagaimana mestinya berhasil memotivasi siswa yang pasif, kerja tim menjadi lebih aktif, dan memiliki tanggung jawab sebagai anggota tim, secara kelompok dan individual; (b) guru telah berhasil mengatur kerja tim yang lebih partisipatif bagi seluruh anggota; dan (c) guru juga telah berhasil memotivasi setiap siswa bahwa selain tugas tim pada akhirnya ada tugas individu yang harus diselesaikan secara individu. Siswa telah dapat menjalankan tugasnya baik sebagai tim maupun individu, sehingga penilaian kelompok dan individual berhasil terlaksanakan dengan baik.

Tabel 3. Prestasi Belajar Siswa Siklus 2

Siklus	Rata-Rata Nilai	Persentase Ketuntasan	Keterangan
Pra-Siklus	72.97	53.33	Tidak Tuntas
1	74.83	66.67	Tidak Tuntas
2	77.70	86.07	Tuntas

Tabel 4. Kinerja Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran Siklus 2

Siklus	Skor	Keterangan
Pra-Siklus	2.75	Tidak Tuntas
1	3.05	Tidak Tuntas
2	3.65	Tuntas

Hasil pos tes siklus 2 pada Tabel 3 diatas menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa rata-rata 77,70. Nilai rata-rata ini telah mengalami peningkatan dibanding siklus 1. Nilai ini juga melampaui indikator keberhasilan untuk nilai rata-rata, yaitu ≥ 75.00 . Persentase ketuntasan siklus 2 berada pada angka 86,07%, dan ini mengalami peningkatan dibanding siklus 1. Persentase ini telah memenuhi indikator kinerja yakni $\geq 85\%$. Dengan demikian, penelitian pada siklus 2 ini telah berhasil mencapai indikator yang ditetapkan yakni rata-rata dan persentase ketuntasan. Dari sisi prestasi belajar siklus 2 telah berhasil.

Sementara itu pada kinerja guru siklus 2, nilai menunjukkan bahwa ketuntasan guru dalam melaksanakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berada pada 3,65. Skor ini mengalami peningkatan dibanding siklus 1 dan juga telah melewati indikator kinerja guru yang ditetapkan yakni 3,50.

Dari perencanaan, pelaksanaan, observasi analis data diatas menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang menjadi titik lemah perbaikan pembelajaran telah dapat diatasi dengan baik dan berdampak meingkatnya secara signifikan prestasi belajar siswa dan kinerja guru, sehingga dapat memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan. Dengan demikian penelitian perbaikan pembelajaran tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Hasil penelitian pada setiap siklus menunjukkan bahwa tipe *Team Games Tournament (TGT)* adalah metode yang cocok untuk pembelajaran IPS khususnya pada materi globalisasi. Hal itu dapat dilihat dalam dua siklus pelaksanaan tipe *Team Games Tournament (TGT)* telah berhasil mencapai indikator yang ditetapkan.



Sebagai catatan agar penerapan metode ini efektif, guru harus jeli dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan mengembangkan antara tugas siswa sebagai tim dan tugas siswa sebagai individu. Dengan metode tipe *Team Games Tournament (TGT)* secara tidak langsung juga mengajarkan pada siswa bahwa dalam kehidupan sehari-hari, di dunia nyata dimanapun, bidang apapun terjadi persaingan, sekaligus kerja sama sekaligus mengajarkan perlunya tanggung jawab siswa sebagai individu maupun sebagai tim. Kreativitas guru menjadi kunci keberhasilan penerapan metode tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan secara signifikan prestasi belajar siswa dan kinerja guru pada pembelajaran IPS materi Globalisasi di kelas IX-U semester 1 SMPN 1 Bolo tahun pelajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman & Bintoro. (2000). *Memahami dan Menangani Siswa dengan Problema Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Arifin, Zainal. (1990). *Evaluasi Instruksional*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aryanto, Elfin Ardi. (2015). *Pengaruh Motivasi Belajar dan Pendapatan Orang Tua Terhadap Minat Siswa Kelas XI SMAN 1 Jogonalan Untuk Melanjutkan ke Jenjang perguruan Tinggi Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Asma, Nur. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- DePorter, Bobbi., & Hernacki, Mike. (2001). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung : Penerbit Kaifa.
- Gayatri, Yuni. (2009). Cooperative Learning Tipe *Team Game Tournaments (TGT)* Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Didaktis, Vol. 8, No. 3, Hal 1 - 67, Oktober 2009, ISSN 1412-5889*.
- Hamalik, Oemar. (1983). *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Isjoni. (2012). *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung : Alfabeta.
- Kusumah, Wijaya dan Dwitagama, Dedi. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Edisi Kedua*. Jakarta: PT. Indeks.
- Lie, Anita. (2010). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.



- Poerwadarminta, WJS. (1988). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Slavin, R.E, (2005). *Cooperative Learning, Theory, Research and Practice*. London: Allyn and Bacon Publisher.
- Suprijono, Agus. (2009). *Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryabrata, Sumadi. (1980). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Yanti Z, Annisa Rahmi . (2014). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Bukittinggi Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi, Universitas Negeri Padang.

