

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA
MATEMATIKA [IMPLEMENTATION OF THE
COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT TO IMPROVE
STUDENTS' LEARNING ACTIVITIES IN
MATHEMATICS]**

Bernardinus Dickson Carnegie Maloring¹, Asihlya Sandu², Robert Harry Soesanto³, Jacob Stevy Selek⁴

¹Sekolah Dian Harapan, Makasar, SULAWESI SELATAN

^{2,3,4}Universitas Pelita Harapan, Tangerang, BANTEN

Correspondence email: robert.soesanto@uph.edu

ABSTRACT

Based on observations of a grade 10 social studies-track 2 class, students appeared less active in learning. Many students in the class looked sleepy, were too embarrassed to ask questions, did not want to join in discussions with their friends, and were too lazy to do the tasks. This research aims to understand whether the Team Game Tournament (TGT) method can increase the activeness of students. The method of Classroom Action Research is the model Kemmis and McTaggart administered in two cycles. The research was done at a school in Makassar with 25 students from the grade 10 social studies-track 2 as research subjects. The data were collected using mentor observation sheets, students' questionnaires and reflection journals. The

results of the analysis show that the students' activeness in participation, students' activeness in sharing opinions, and students' activeness in listening and discussing have reached the standard of success and received a "good" minimum predicate with 68%, 72% and 92% respectively. Over all, the result of this research can be concluded that TGT method can improve student learning activity.

Keywords: student learning activity, Teams Games Tournaments

ABSTRAK

Hasil observasi dalam kelas menunjukkan bahwa siswa kelas X IPS 2 kurang aktif di dalam pembelajaran. Banyak siswa yang tidur-tiduran, malu bertanya, tidak mau berdiskusi dan malas mengerjakan soal-soal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan langkah-langkah penerapan metode TGT yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dilakukan di salah satu sekolah di Makassar dengan subjek penelitian siswa kelas X IPS 2. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen lembar observasi, lembar angket dan jurnal refleksi. Hasil analisis menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam berpartisipasi di dalam kegiatan pembelajaran, keaktifan siswa dalam mengajukan pendapatnya dan keaktifan siswa dalam menjawab soal atau memecahkan soal mencapai standar keberhasilan dan mendapat predikat minimal "baik" dengan presentase secara berurutan yaitu 68%, 72% dan 92%. Hasil penelitian secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa metode TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Kata Kunci: keaktifan belajar siswa, TGT (*Teams Games Tournament*)

Pendahuluan

Knight (2009, hal. 250) mengatakan bahwa "pendidikan adalah salah satu lengan Tuhan dalam usaha pengembalian dan persatuan kembali. Oleh sebab itu ia dapat dipandang sebagai kegiatan penebusan." Sedangkan guru adalah agen untuk dapat melaksanakan program-

program pendidikan tersebut dengan benar. “Sebagai pendidik Kristen, guru berfungsi dalam peran penggembalaan bagi murid mereka” (Knight, 2009, hal. 250). Guru menuntun siswa-siswanya untuk dapat mengembangkan segala potensi dan talenta yang ada dalam diri mereka sekaligus membawa mereka menemukan panggilan hidup mereka dengan cara yang lebih dalam dan sungguh-sungguh. Selain itu guru juga membantu siswanya untuk dapat memiliki pemikiran yang tajam, bertanggung jawab dan menjadi siswa yang tanggap (Van Brummelen, 2008, hal 9).

Pada realitanya, banyak pendidikan tidak benar-benar menjadi jalan penebusan. Guru juga tidak menjadi agen-agen penebusan yang baik. Seperti yang dikatakan Uno & Mohamad (2011, hal. 75) dalam bukunya bahwa sering kali dijumpai pembelajaran di sekolah seperti orang yang sedang menuangkan air dari ceret ke dalam gelas, bahkan ketika gelas tersebut telah penuh dengan air, tetap juga diisi, tidak jarang juga saluran pada ceret tersebut tersumbat sehingga ketika air dipaksa untuk keluar, air tumpah tidak ke dalam gelas. Ilustrasi tersebut menggambarkan sistem pendidikan yang tidak tepat sasaran. Manusia bukan gelas yang hanya untuk diisi oleh informasi. Knight (2009, hal. 132) mengatakan bahwa pada dasarnya siswa adalah makhluk aktif yang selalu ingin belajar, bukan makhluk pasif yang hanya menunggu gurunya menjejali mereka dengan berbagai informasi.

Dengan demikian, kembali kepada tujuan pendidikan Kristen bahwa “pendidikan Kristen adalah sebagai jalan penebusan dan rekonsiliasi, akibatnya pendidikan mengusahakan sebuah pengembangan yang seimbang antara aspek sosial, spiritual, mental dan fisik murid dalam semua kegiatannya dan seluruh programnya” (Knight, 2009, hal. 153-154). Oleh sebab itu, guru seharusnya membuat siswa dapat memaksimalkan sekaligus mengembangkan setiap kemampuan yang telah Allah berikan kepada manusia dalam gambar dan rupa-Nya. Sekaligus mengarahkannya sehingga sejalan dengan mandat Allah kepada manusia untuk dapat menguasai bumi dan mengembalikan segala kemuliaan bagi-Nya. Siregar & Nara (2010, hal. 110-111)

mengatakan dalam bukunya bahwa pada kegiatan belajar aktif, guru dan siswa sama-sama mengambil peran dalam pembelajaran. Guru membimbing dan menyediakan ruang bagi siswa untuk dapat mengembangkan inisiatif dan segala potensi yang ada dalam dirinya, sehingga siswa mengalami suatu perubahan dalam berfikir, bertindak ataupun bersikap. Selain itu, guru juga berperan dalam mengendalikan perilaku negatif dan memulihkan perilaku negatif siswa yang terjadi di dalam kelas (Imran, Hidayat, & Winardi, 2019). Dengan demikian, pembelajaran yang aktif adalah salah satu cara agar pendidikan benar-benar menjadi jalan penebusan dan guru sebagai agen-agenya.

Hal inilah yang terjadi di kelas X IPS salah satu sekolah Kristen di Makassar. Sinar (2017, hal 8-9) mengatakan “keaktifan siswa dapat dilihat dari kesungguhan mereka mengikuti pelajaran. Siswa yang kurang aktif atau ditunjukkan oleh beberapa kasus di kelas, seperti kurang adanya gairah belajar, malas, cenderung mengantuk, enggan mengikuti pelajaran, cenderung ingin ijin keluar kelas dengan alasan kebelakang, tidak konsentrasi, mengobrol dengan teman-temannya, mengerjakan tugas pada mata pelajaran lain, sedang jam saat ini tengah berlangsung dan sebagainya”. Berdasarkan hasil pengamatan ketika peneliti mengajar. peneliti menemukan bahwa banyak siswa yang pasif. Selama pembelajaran berlangsung peneliti melihat banyak anak-anak yang tidak fokus pada pembelajaran. Ketika mereka tidak mengerti, mereka lebih memilih untuk tidur-tiduran atau mengobrol dengan temannya dari pada bertanya pada guru. Hal ini diperkuat lewat angket siswa yang dibagikan peneliti kepada 25 siswa dalam kelas tersebut. Berdasarkan hasil angket siswa tersebut peneliti melihat bahwa dari dalam diri mereka sendiri, mereka kurang memiliki keinginan untuk aktif belajar matematika, malu untuk bertanya, tidak suka berdiskusi, lebih memilih mengerjakan soal secara individual dari pada mengajari temannya yang kurang mengerti. Hal ini yang menyebabkan mereka sulit memahami pelajaran dan akhirnya malas untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan. Selanjutnya, peneliti mencoba untuk melihat hasil observasi mentor terhadap masalah yang terjadi ketika peneliti melakukan pengajaran melalui wawancara.

Berdasarkan hasil wawancara, beliau mengatakan bahwa memang anak-anak 10 IPS 2 kurang aktif di dalam pembelajaran. Hanya mereka yang memiliki kemampuan cukup baik dalam matematika saja yang aktif menjawab pertanyaan guru dan bertanya kepada guru. Alasan mereka malu bertanya biasanya karena tidak berani berbicara di depan umum atau minder karena belum mengerti. Beliau juga mengatakan bahwa mereka yang kemampuan matematikanya baik cenderung lebih suka belajar sendiri. Sedangkan yang kemampuan matematikanya kurang baik, mereka lebih suka belajar bersama agar dapat bertanya kepada temannya lebih privat daripada bertanya kepada guru.

Berdasarkan hasil observasi ketika peneliti sedang mengajar, hasil angket siswa dan hasil wawancara guru mentor, peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas X IPS 2 memang kurang aktif di dalam pembelajaran. Setelah berdiskusi dengan mentor, peneliti menemukan bahwa metode menjadi suatu kendala mengapa siswa kurang aktif di dalam kelas. Guru lebih sering menggunakan ceramah interaktif. Metode yang digunakan guru memang tepat bagi anak-anak yang memiliki kemampuan matematika yang baik, namun kurang sesuai dengan mereka yang kemampuan matematikanya rendah. Mereka yang kemampuan matematikanya rendah membutuhkan waktu yang lebih lama untuk dapat memahami apa yang guru jelaskan di depan kelas. Mereka butuh diajari secara personal dan butuh ruang diskusi untuk bertanya dan menuangkan kebingungan-kebingungan mereka selama pembelajaran tanpa menghambat atau membuat bosan siswa yang memiliki kemampuan matematika yang baik. Artinya metode yang digunakan sebelumnya yaitu ceramah interaktif harus diubah dengan metode di mana siswa dapat lebih aktif di dalam pembelajaran, aktif bertanya, aktif untuk saling membantu teman yang kesulitan, aktif berdiskusi atau bertukar pikiran dan aktif mengerjakan soal-soal.

Sejalan dengan observasi tersebut, Supriyadi (2011, hal. 174) mengatakan bahwa “cara untuk dapat mengaktifkan belajar siswa adalah dengan memberikan berbagai pengalaman belajar yang bermanfaat bagi kehidupan siswa”. Pengalaman-pengalaman belajar yang dimaksud di sini

adalah aktivitas-aktivitas dalam pembelajaran. Hal ini berarti dibutuhkan metode pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman-pengalaman pembelajaran dalam bentuk aktivitas-aktivitas pembelajaran. Sani (2014, hal. 135) dalam bukunya mengatakan bahwa “pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*)”. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa TGT adalah salah satu metode pembelajaran yang mampu untuk membuat siswa aktif di dalam pembelajaran karena melibatkan aktivitas seluruh peserta didik.

Ketepatan penggunaan TGT untuk meningkatkan keaktifan siswa juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni & Wasitohadi (2014). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa TGT mampu membuat siswa aktif bekerja sama dalam kelompok melalui keterlibatan diskusi di dalamnya. Melalui penerapan TGT ini, siswa didorong untuk aktif sehingga tercipta sebuah lingkungan pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran. Hal tersebut merupakan tugas dari seorang guru sebagai penuntun agar kegiatan dan proses pembelajaran siswa dapat berlangsung secara optimal (Saragih, Hidayat, & Tamba, 2019).

Tinjauan Literatur Keaktifan Belajar Siswa

Sadirman (2010, hal. 100) dalam bukunya mengatakan bahwa pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat dengan tujuan adanya perubahan tingkah laku, hal ini berarti harus ada kegiatan yang dilakukan. Bukan belajar namanya tanpa aktivitas di dalamnya. Oleh sebab itu, belajar yang sebenarnya tidak akan terjadi, tanpa adanya ruang bagi siswa untuk berdiskusi, bertanya, berusaha mempraktikannya bahkan membagikannya. Jika siswa pasif di dalam pembelajaran, apa yang

disampaikan oleh guru tidak akan disimpan dengan maksimal oleh siswa. Oleh sebab itulah aktivitas menjadi prinsip dasar dalam pembelajaran.

Menurut Sardiman dalam Sinar (2018, hal. 9) mengatakan bahwa keaktifan adalah suatu kegiatan fisik ataupun mental, yaitu berbuat dan berfikir, keduanya adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Sedangkan belajar yang sesungguhnya harus melalui berbagai aktivitas, apakah itu aktivitas fisik maupun psikis. Pendapat lain dari Tonapa, Indriani, & Silalahi (2016) memaparkan bahwa keaktifan siswa merupakan aktivitas pembelajaran siswa dalam aspek fisik, mental, intelektual, dan emosional. Dengan demikian keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk mengkonstruksikan pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

Kemudian Sinar (2018, hal. 12) menambahkan bahwa “keaktifan siswa dalam proses belajar merupakan upaya siswa untuk memperoleh pengalaman belajar, yang dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan”. Pada saat belajar dengan aktif, guru maupun siswa sama-sama terlibat di dalam pembelajaran. Guru mengarahkan dan memberikan ruang bagi siswa-siswanya untuk dapat mengembangkan inisiatif yang mereka miliki sekaligus mengembangkan setiap potensi yang mereka miliki, sehingga terjadi perubahan dalam berfikir, bertindak maupun bersikap (Siregar & Nara, 2010, hal. 110-111).

Berdasarkan beberapa pandangan para ahli tersebut peneliti menyimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah sebuah proses di mana aktivitas fisik dan aktivitas mental peserta didik berjalan bersama-sama dengan cara memberikan ruang bagi siswa untuk berdiskusi, bertanya, berusaha mempraktikannya bahkan membagikannya. Siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan mereka sendiri, aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

Indrawati & Setiawan (2009, hal. 18) dalam bukunya mengemukakan beberapa kriteria siswa dikatakan aktif, yaitu “siswa melakukan sesuatu

dan memikirkan apa yang mereka lakukan seperti: menulis, berdiskusi, berdebat, memecahkan masalah, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menjelaskan, menganalisis, mensistesa, dan mengevaluasi.” Sudjana dalam Sinar (2018, hal. 12) mengatakan bahwa keaktifan siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya. Maka indikator keaktifan belajar ini adalah 1) terlibat dalam keikutsertaan memecahkan masalah, 2) bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi 4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah atau soal serta, 5) menilai kemampuan diri sendiri dan hasil yang diperoleh. Lestari & Yudhanegara (2017, hal. 99) menambahkan bahwa indikator keaktifan belajar mencakup: 1) menyatakan pendapat 2) mengajukan pertanyaan 3) menanggapi pendapat orang lain 4) mengerjakan tugas dengan baik 4) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya 5) terlibat dalam kegiatan penyelesaian masalah 6) melaksanakan diskusi kelompok dan 7) berani tampil di depan kelas.

Berdasarkan uraian ciri-ciri siswa dikatakan aktif di dalam pembelajaran diatas, peneliti menggunakan 4 ciri keaktifan belajar tersebut sebagai indikator yang telah disesuaikan dengan kondisi di kelas yaitu: 1) keaktifan siswa dalam berpartisipasi aktif di dalam kegiatan pembelajaran 2) keaktifan siswa dalam mengajukan pendapatnya 3) keaktifan siswa dalam mendengarkan percakapan dan berdiskusi di dalam kelompoknyadan 4) keaktifan siswa dalam menjawab soal atau memecahkan soal yang diberikan.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keath Edward. Shoimin (2014, hal. 203) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan di dalam pembelajaran, yang tidak membedakan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya bagi temannya, terdapat unsur permainan dan penghargaan di dalamnya. Selanjutnya Nur dan Wikandari dalam Al-tabany (2014, hal. 132) mengatakan bahwa

“pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*)”.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang dapat diterapkan pada banyak mata pelajaran dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Model pembelajarannya terdiri dari kelompok-kelompok kecil yang tidak membeda-bedakan status, di mana di dalamnya siswa dilibatkan untuk menjadi tutor bagi teman kelompoknya yang kurang mampu. Selain itu juga terdapat permainan dalam bentuk turnamen akademik, di mana tiap kelompok harus mengumpulkan poin, agar dapat memperoleh penghargaan (*reward*).

Adapun langkah-langkah penerapan metode TGT yang dikatakan Al-tabany (2014, hal. 132) terdiri dari empat komponen utama, yaitu: (1) presentasi guru; (2) kelompok belajar; (3) turnamen; dan (4) pengenalan kelompok.” Selanjutnya Gora & Sunarto (2010, hal. 63) mengatakan bahwa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, ada beberapa tahap yang perlu ditempuh diantaranya; (1) Mengajar (*teach*), mempersentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi; (2) Belajar Kelompok (*team study*), siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras/suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab; (3) Permainan (*game tournamen*), permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan permainan ini untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, di mana pernyataan-pernyataan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok; (4) Penghargaan kelompok (*team recognition*), pemberian penghargaan

(*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, di mana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, peneliti merumuskan 4 tahapan penerapan metode TGT yang peneliti gunakan dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut: (1) Mengajar, yaitu guru menyampaikan materi kepada siswa; (2) Belajar Kelompok, yaitu siswa duduk dalam kelompok-kelompok kecil dan diberikan tugas untuk dikerjakan bersama. Pada tahap ini siswa didorong untuk menjadi tutor sebaya bagi temannya yang kurang mampu; (3) Turnamen, yaitu siswa akan duduk pada meja-meja turnamen, di mana tiap meja turnamen akan berisikan perwakilan dari tiap kelompok dengan kemampuan yang relatif sama. Setiap meja turnamen akan diberikan tugas berupa kartu-kartu soal untuk dikerjakan secara individu. Setiap kartu soal memiliki poinnya masing-masing dan setiap siswa harus mengerjakan sebanyak mungkin soal agar memperoleh sebanyak mungkin poin (4) Penghargaan kelompok, yaitu guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil mengumpulkan poin paling banyak pada permainan ini.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berbentuk proses pengkajian bersiklus dengan model Kemmis dan McTaggart. Ada pun tahap-tahap pada model Kemmis dan McTaggart tersebut dimulai dengan perencanaan (*planning*), kemudian dilanjutkan dengan tindakan (*acting*), setelah tindakan selesai dilakukan, peneliti melakukan pengamatan (*observing*), selanjutnya baru peneliti mulai merefleksikan setiap hal yang terjadi (*reflecting*) dan setelah empat tahap tersebut selesai dilakukan, peneliti akan melakukan perencanaan kembali yang menjadi dasar untuk melakukan perbaikan.

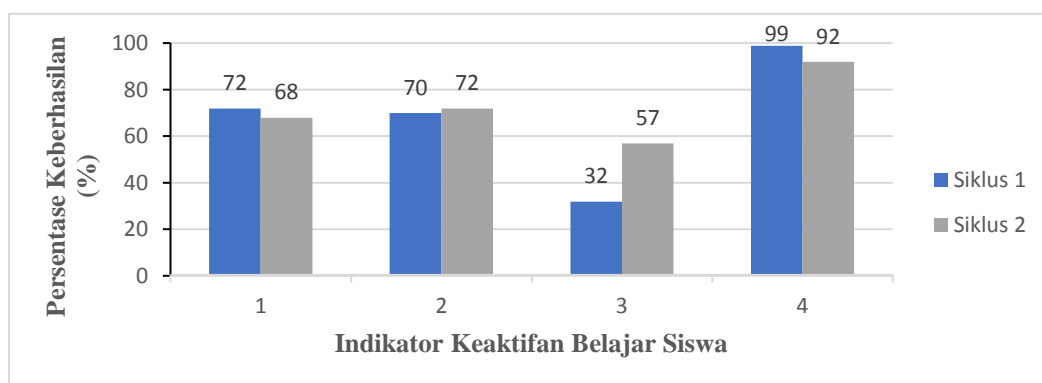
Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan tiga pertemuan setiap siklusnya. Jika keaktifan belajar siswa pada siklus satu belum maksimal maka akan dilanjutkan di siklus dua. Siklus dua dapat dilaksanakan setelah dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus satu. Subyek penelitian ini

adalah siswa siswi kelas X IPS 2 pada salah satu sekolah Kristen di Makassar. Kelas ini memiliki siswa sebanyak 25 orang dengan 9 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan kurang lebih selama 4 bulan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk mengukur penerapan metode *Teams Games Tournament* dan keaktifan belajar siswa adalah observasi mentor, angket siswa dan jurnal refleksi peneliti.

Kriteria keberlanjutan siklus pada penelitian ini yakni jika siklus sebelumnya belum mencapai target. Dikatakan mencapai target jika indikator kualitas proses pembelajaran (metode pembelajaran *Teams Games Tournament*) minimal "baik", begitu juga untuk indikator keberhasilan keaktifan belajar siswa, dapat dikatakan berhasil jika siswa masuk dalam kategori minimal 'baik' atau dalam rentang 61% - 80%.

Pembahasan

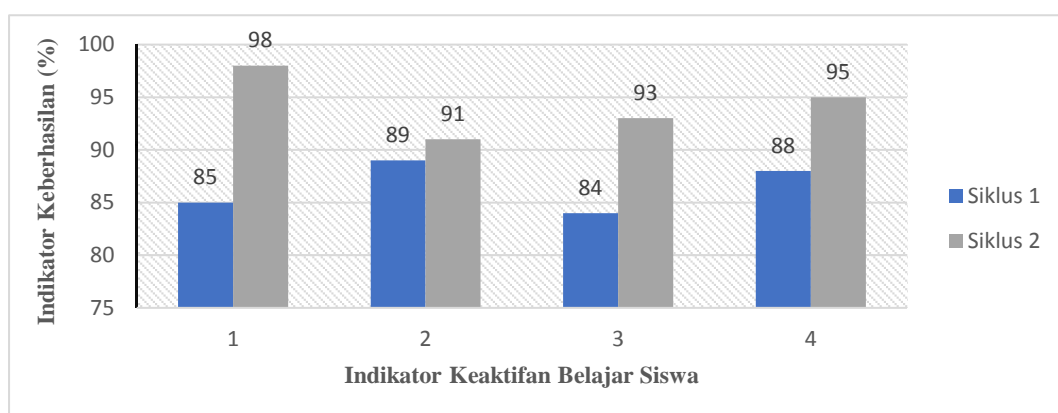
Berdasarkan hasil analisis persiklus dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan penerapan metode TGT berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa. Walaupun pada saat siklus berlangsung terdapat kendala-kendala yang yang perlu diperbaiki. Berikut akan ditunjukkan diagram peningkatan hasil keaktifan belajar siswa dan penerapan metode TGT dari siklus 1 sampai siklus 2 berdasarkan lembar observasi mentor.



Gambar 1.1 Perbandingan hasil observasi mentor terhadap keaktifan belajar siswa siklus 1 dan siklus 2

Berdasarkan diagram 1.1 dapat dilihat bahwa ketercapaian keaktifan siswa telah ditunjukkan hampir disemua indikator dari siklus 1

sampai dengan siklus 2 secara konsisten, yaitu berada lebih dari standar keberhasilan di atas 61% atau mendapat predikat minimal “Baik”. Masalah yang terjadi adalah pada indikator 3 yaitu siswa mendengarkan percakapan dan berdiskusi di dalam kelompoknya, walaupun terjadi peningkatan persentase dari 32% dengan predikat “Kurang Baik” meningkat menjadi 57% dengan predikat “Cukup Baik”, namun kenaikan persentase ini belum mencapai standar keberhasilan di atas 61% dengan predikat minimal “Baik”.



Gambar 1.2 Perbandingan hasil angket siswa terhadap keaktifan belajar siswa siklus 1 dan siklus 2

Hal ini berbeda dengan hasil instrumen angket siswa. Berdasarkan diagram 4.2 dapat dilihat bahwa indikator 3 pada siklus 2 telah mencapai persentase 93% dan mendapat predikat “Sangat Baik”. Pada jurnal refleksi peneliti di siklus 2, terlihat bahwa dibandingkan siklus 1, lebih banyak siswa yang mau untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya.

Ketidaktercapaian indikator 3 pada lembar observasi mentor disebabkan oleh beberapa hal. Peneliti sadar bahwa tidak mudah untuk dapat mengubah seorang anak yang pemalu atau pun individual menjadi lebih terbuka dan mau berdiskusi. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Amri dan Ahmadi (2010, hal. 68) bahwa baik anak muda maupun orang dewasa kadang kurang memiliki keterampilan sosial. Hal ini terlihat dari respon mereka dalam kelompok kadang sulit menerima teman kelompoknya. Mereka terbiasa berdiskusi hanya dengan orang-orang yang mereka kenal. Peneliti berpendapat bahwa hal ini dapat

terjadi karena beberapa dari mereka adalah siswa baru kelas X semester 1. Datang dari berbagai sekolah yang berbeda-beda, berkumpul dalam satu kelas yang sama. Menurut peneliti jika mereka masih belum sepenuhnya kenal dengan semua teman kelasnya. Mereka cenderung hanya dekat dengan beberapa siswa tertentu saja. Oleh sebab itu, seperti yang dikatakan Taniredja (2011, hal. 60) bahwa “tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud antara lain, berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya”. Namun jika tujuan dari keaktifan belajar di sini belum tercapai, artinya ada faktor lain, yang menjadi penghambat. Suprijono (2009, hal. 17) dalam bukunya mengatakan bahwa dalam pandangan *behaviorsime*, pembelajaran merupakan sebuah proses pembentukan antara rangsangan yang berupa stimulus dengan balasan atau respon. Jadi pembelajaran adalah sebuah proses pembiasaan. Artinya salah satu faktor penyebab ketidak tercapaian indikator 3 adalah karena siswa belum terbiasa berdiskusi dengan teman yang belum ia kenal. *Social skill* dalam berdiskusi, memutuskan sesuatu atau menerima pendapat orang lain harus dilatih terus menerus. Tidak cukup hanya satu atau dua minggu. Artinya ini adalah masalah waktu. Pada dua kali siklus saja sudah terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Jika siswa sering diberikan metode TGT, peneliti yakin akan terjadi peningkatan yang lebih lagi.

Meskipun pada indikator lainnya telah mencapai standar keberhasilan, namun terjadi perbedaan presentase antara siklus 1 dan siklus 2. Perbedaan persentase ini dapat dilihat pada indikator 1 yaitu siswa berpartisipasi aktif di dalam seluruh kegiatan pembelajaran, terjadi penurunan persentase dari 72% menjadi 68% dengan predikat “Baik”. Selain itu, pada indikator 4 yaitu siswa menjawab soal atau memecahkan soal yang diberikan juga mengalami penurunan persentase dari 98.7% menjadi 92% dengan predikat “Sangat Baik”. Namun terjadi perbedaan jika dibandingkan dengan instrumen yang lain. Pada instrumen angket siswa khususnya pada siklusnya yang kedua, terlihat bahwa indikator 1 telah mencapai 98% dan indikator 4 telah mencapai 95% sehingga

mendapat predikat “Sangat Baik”. Dari perbedaan yang ada, peneliti berpendapat bahwa hal ini dapat terjadi karena keterbatasan observer ketika mengobservasi 25 siswa sekaligus dalam hal ini mentor, siswa dan peneliti sendiri. Observer hanya mampu mengamati sebatas yang dapat ia jangkau. Seperti yang dikatakan oleh Wiriaatmadja (2009, hal. 104) dalam bukunya bahwa kelemahan dalam mengobservasi biasanya adalah observer cenderung melakukan penilaian atau menafsirkan atau memvonis terlalu cepat. Sehingga pada akhirnya akan menghasilkan penafsiran yang kurang tepat. Namun penurunan ini, menurut peneliti bukanlah suatu masalah, karena hasil yang diperoleh telah mencapai standar keberhasilan yaitu lebih dari 61% dan mendapat predikat minimal “Baik”.

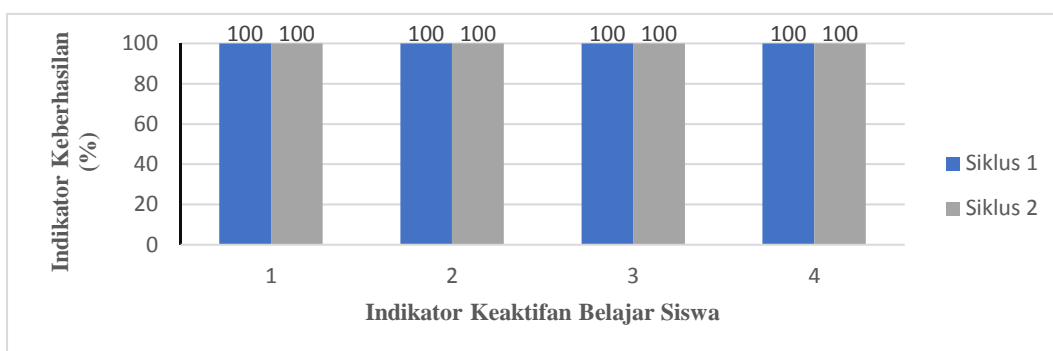
Selain itu perbedaan juga dapat terjadi akibat penggunaan metode yang sama berturut-turut. Mereka yang kurang mampu dan sudah memahami metode, merasa pesimis dan kurang percaya diri untuk dapat memenangkan turnamen. Hal ini di dukung oleh hasil jurnal refleksi peneliti. Peneliti melihat bahwa indikator 1 dan indikator 4 telah dijalankan dengan baik oleh siswa, namun beberapa siswa yang kemampuan matematikanya kurang baik terlihat kurang percaya diri.

Berbeda dengan indikator 1 dan indikator 4, pada indikator 2 yaitu siswa mengajukan pertanyaan atau pun mengemukakan pendapatnya terjadi peningkatan persentase dari 70% menjadi 72% dan mendapat predikat “Baik”. Hal ini dikarenakan siswa melihat bahwa bertanya kepada guru bukan menjadi hal yang memalukan, melainkan sebuah kebutuhan agar kelompoknya dapat memenangkan turnamen. Pada siklus 1 siswa cenderung malu untuk bertanya, namun karena banyak siswa yang bertanya, pada siklus 2 banyak dari mereka berebut untuk bertanya kepada peneliti.

Oleh sebab itu, walaupun terjadi perbedaan persentase namun hampir semua indikator keaktifan belajar siswa telah mencapai standar keberhasilan. Artinya metode TGT berhasil membuat siswa yang sebelumnya kurang aktif di dalam pembelajaran menjadi lebih aktif di dalam pembelajaran. Siswa tidak lagi pasif atau hanya mendengarkan

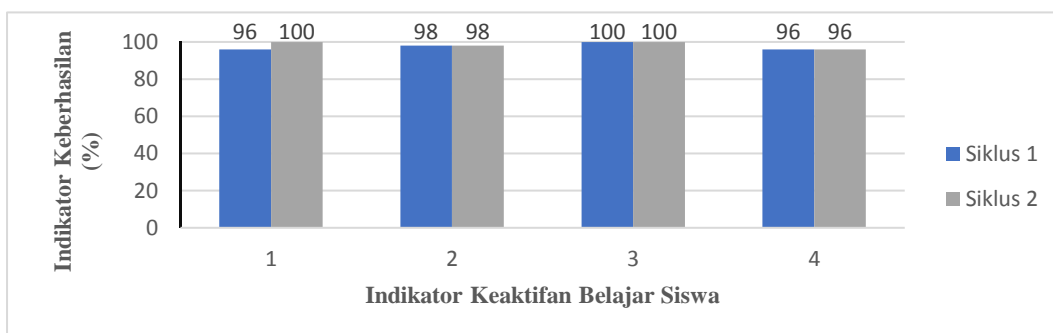
penyampaian materi, melainkan telah berhasil mengalami sendiri apa yang mereka pelajari.

Keberhasilan siswa untuk menjadi lebih aktif di dalam pembelajaran, tentu tidak lepas dari metode yang digunakan, dalam hal ini metode TGT. Berdasarkan hasil analisis dari tiap instrumen terlihat bahwa secara keseluruhan metode TGT telah terlaksana dengan baik. Walaupun masih terdapat kendala-kendala yang terjadi pada pelaksanaannya. Berikut akan ditunjukkan diagram hasil penerapan metode TGT dari siklus 1 sampai siklus 2 berdasarkan lembar observasi mentor.



Gambar 1.3 Perbandingan hasil observasi mentor terhadap penerapan metode TGT siswa siklus 1 dan siklus 2

Melalui gambar 1.3 dapat terlihat bahwa ketercapaian metode TGT telah terlihat sejak siklus 1 sampai dengan siklus 2 secara konsisten dengan persentase 100% dan mendapat predikat "Sangat Baik".



Gambar 1.4 Perbandingan hasil angket siswa terhadap penerapan metode TGT siklus 1 dan siklus 2

Keberhasilan penerapan metode TGT ini juga terjadi pada instrumen angket siswa. Berdasarkan gambar 1.4. terlihat bahwa semua indikator TGT mencapai persentase lebih dari 90% dan mendapat predikat "Sangat Baik". Ketercapaian ini bukan berarti metode TGT telah diterapkan peneliti dengan sangat baik selama siklus berlangsung, seperti yang tercatat pada instrumen jurnal refleksi peneliti, tetap banyak kendala yang terjadi pada penerapannya seperti: pengalokasian waktu yang kurang tepat, penjelasan *rules* dan *prosedures* hanya secara lisan, namun kendala yang terjadi tidak menghalangi peneliti untuk menyelesaikan setiap tahap TGT yang ada.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti menyadari bahwa keaktifan di dalam pembelajaran memang menjadi hal yang sangat penting. Siswa bukan sebuah mesin yang hanya butuh untuk diisi oleh informasi. Allah memberikan siswa berbagai potensi di dalam dirinya yang perlu untuk dikembangkan. Oleh sebab itu harus ada pengembangan yang seimbang antara aspek spiritual, sosial, fisik dan mental siswa. Sebagai pendidik Kristen, peneliti bertanggung jawab memberikan pengembangan yang seimbang tersebut didalam pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas X IPS 2 salah satu sekolah swasta di Makassar, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan metode TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X IPS 2 salah satu sekolah swasta di Makassar. Penerapan metode TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan cara menerapkan langkah-langkah yaitu: 1) menyampaikan materi dengan metode ceramah 2) belajar dalam kelompok-kelompok 3) permainan dalam bentuk turnamen akademik, dan 4) pemberian penghargaan pada kelompok pemenang.

Melalui keberhasilan yang terjadi, membuktikan bahwa penerapan metode TGT yang benar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain itu, peneliti melihat bahwa keberhasilan metode TGT dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, sekaligus juga berhasil

meningkatkan kompetensi mengajar peneliti. Kedala-kendala yang terjadi selama proses pembelajaran dan refleksi yang dilakukan peneliti, membuat peneliti sadar akan kekurangan-kekurangan yang dimiliki, sehingga berusaha untuk memperbaikinya. Tidak hanya itu, keberhasilan ini juga mendorong siswa untuk dapat memaksimalkan setiap potensi yang ada dalam diri mereka, mengembangkannya bahkan membagikannya kepada temannya kurang mampu, sebagai pertanggungjawaban atas setiap talenta yang telah Allah berikan sekaligus jalan untuk dapat menjalankan mandat Allah dalam menguasai bumi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-tabany, T. I. (2014). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif dan kontekstual: Konsep, landasan dan implementasinya pada kurikulum 2013 (Kurikulum tematik integratif/TKI)*. Jakarta, Indonesia: Prenadamedia Group.
- Ambarjaya, B. S. (2012). *Psikologi pendidikan & pengajaran (Teori & praktik)*. Yogyakarta, Indonesia: CAPS.
- Amri, S., & Ahmadi, I. K. (2010). *Proses pembelajaran inovatif dan kreatif dalam kelas*. Jakarta, Indonesia: PT. Prestasi Pustakarya.
- Anggraeni, V., & Wasitohadi. (2014). Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas 5 melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di sekolah dasar Virgo Maria 1 Ambarawa semester II tahun pelajaran 2013 2014. *Satya Widya*, 30(2), 121-136. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i2.p121-136>
- Gora, W., & Sunarto. (2010). *Pakematik: Strategi pembelajaran inovatif berbasis TIK*. Jakarta, Indonesia: Elex Media Komputindo.
- Hamalik, O. (2007). *Proses belajar mengajar*. Jakarta, Indonesia: PT. Bumi Aksara.
- Indrawati, & Setiawan, W. (2009). *Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan untuk guru SD*. Bandung, Indonesia: Pusat

Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam.

- Imran, S., Hidayat, D., & Winardi, Y. (2019). Peran guru Kristen dalam pembelajaran matematika di suatu sekolah Kristen di Tangerang [Christian teacher's role in learning mathematics at a Christian school in Tangerang]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 2(2), 71-82. <https://doi.org/10.19166/johme.v2i2.1683>
- Isjoni. (2010). *Cooperative learning efektivitas pembelajaran kelompok*. Bandung, Indonesia: Penerbit Alfabeta.
- Knight, G. R. (2009). *Filsafat dan pendidikan*. Jakarta, Indonesia: Universitas Pelita Harapan.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi belajar dan pembelajaran implementasi kurikulum 2013*. Bandung, Indonesia: Yrama Widya.
- Kunandar. (2016). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta, Indonesia: PT. Rajagrafindo Persada.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). Penelitian pendidikan matematika. Bandung, Indonesia: PT. Refika Aditama.
- Majid, A. (2013). *Strategi pembelajaran*. Bandung, Indonesia: PT. Remaja Rosdakarya.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan strategi dan model pembelajaran*. Bandung, Indonesia: CV Pustaka Setia.
- Saminanto. (2010). *Ayo praktik PTK: Penelitian tindakan kelas*. Semarang, Indonesia: Rasail Media Group.
- Sangadji, E. M. (2010). *Metodologi penelitian: Pendekatan praktis dalam penelitian*. Yogyakarta, Indonesia: Andi.
- Sani, R. A. (2014). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: PT. Bumi Aksara.
- Sani, Z. M., Sudarmin, & Nurhayati, S. (2016). Pembelajaran game tournament berbantuan media number card untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Scientific Journal of Universitas Negeri Semarang*,

1(1), 56-65. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jisi/article/view/7942/5505>

- Saragih, M. J., Hidayat, D., & Tamba, K. P. (2019). Implikasi pendidikan yang berpusat pada Kristus dalam kelas matematika [The implications of Christ-center education for mathematics classes]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 2(2), 97-107. <https://doi.org/10.19166/johme.v2i2.1695>
- Sardiman, A. M. (2010). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta, Indonesia: PT. Rajagrafindo Persada.
- Shoimin, A. (2014). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta, Indonesia: Ar-ruzz Media.
- Silberman, M. L. (2002). *Active learning: 101 strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Insan Madani.
- Sinar. (2018). *Metode active learning*. Yogyakarta, Indonesia: Penerbit Deepublish.
- Siregar, E., & Nara, H. (2010). *Teori belajar dan pembelajaran*. Bogor, Indonesia: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sudiran, R. A. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Tangerang, Indonesia: TSmart.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2016). *Model-model pembelajaran emansipatoris*. Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Pelajar.
- Supriyadi. (2011). *Strategi belajar dan mengajar*. Yogyakarta, Indonesia: Cakrawala Ilmu.
- Suyadi. (2013). *Strategi pembelajaran pendidikan karakter*. Bandung, Indonesia: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tampubolon, S. M. (2014). *Penelitian tindakan kelas untuk pengembangan profesi pendidik dan keilmuan*. Jakarta, Indonesia: Erlangga.

- Taniredja, T. (2011). *Model-model pembelajaran inovatif*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Tianto. (2011). *Panduan lengkap penelitian tindakan kelas (Classroom action research): Teori dan praktik*. Jakarta, Indonesia: Prestasi Pustakarya.
- Tonapa, A. A., Indriani, S., & Silalahi, D. W. (2016). Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII pada pelajaran Biologi di sekolah Kristen ABC Karawaci [The implementation of a Teams Games Tournament to increase students' activeness in a grade VIII Biology class at a Christian school in Karawaci]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 12(1), 49-65. <https://doi.org/10.19166/pji.v12i1.382>
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2011). *Belajar dengan pendekatan PAIKEM: Pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Jakarta, Indonesia: PT. Bumi Aksara.
- Van Brummelen, H. (2008). *Batu loncatan kurikulum berdasarkan Alkitab*. Jakarta, Indonesia: Universitas Pelita Harapan.
- Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Pelajar.
- Wilujeng, S. (2013). Peningkatan aktifitas dan hasil belajar siswa melalui model teams games tournament (TGT). *Jurnal of Elementary Education*, 2(1), 45-53. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/2073>
- Wiriaatmadja, R. (2009). *Metode penelitian tindakan kelas*. Bandung, Indonesia: PT. Remaja Rosdakarya.