

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN SOSIAL DALAM MATERI
KETENAGAKERJAAN PADA KELAS XI IPS 5 SMAN 11 BANDUNG**

Henny¹⁾, Puji Pandulidinillah²⁾, Asep Syamsul Bachri³⁾

¹SMAIT Nurul Fikri Depok ²SMAN 11 ²FKIP Universitas Pasundan

Bandung Alamat e-mail: [1henny@nurulfikri.sch.id](mailto:henny@nurulfikri.sch.id) Nomor HP:

¹081392886973/081281907053

ABSTRACT

This research aim to improve student social skills and learning achievement of XI IPS 5 graders at SMAN 11 Bandung by implementing Team Game Tournament (TGT). Social skills that become research focus is peer relationships. This research is action research with Kemmis and McTaggart model. Data collecting used observation, self evaluation, interview, written test, field notes, and documentations. The research result show improvement in social skills by implementing TGT , but it isn't consistent in improve learning achievement. Social skills improvement categorized very good in self evaluation of cycle 1 is 79,12% and cycle 2 is 79,04%. Based on group observation also categorized very good of cycle 1 is 81,25% and cycle 2 is 90,97%. Improvement in learning achievement based on mastery learning of cycle 1 is 88,24%, but the improvement isn't happened in cycle 2, it's only 18,75% for mastery learning.

Keywords: Team Game Tournament, Learning Achievement, Social Skills.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar dan keterampilan sosial dan peserta didik kelas XI IPS 5 SMAN 11 Bandung melalui penerapan metode Team Game Tournament (TGT). Keterampilan sosial yang menjadi fokus penelitian adalah hubungan teman sebaya. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan McTaggart. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, evaluasi diri, wawancara, tes tertulis, catatan lapangan dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan terhadap keterampilan sosial setelah diterapkan metode TGT, tapi belum konsisten dalam peningkatan prestasi belajar. Peningkatan keterampilan sosial berkategori sangat baik dalam evaluasi diri siklus 1 sebesar 79,12% dan siklus 2 sebesar 79,04%. Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan sosial kelompok sebesar 81,25% pada siklus 1 dan sebesar 90,97% pada siklus 2. Peningkatan hasil belajar peserta didik terjadi berdasarkan ketuntasan belajar siklus 1 sebesar 88,24%, tetapi tidak terjadi pada siklus 2 karena ketuntasan hanya 18,75%.

Kata Kunci: Metode *Team Game Tournament*, Prestasi Belajar, Dan Keterampilan Sosial

Pendahuluan

Keterampilan kolaboratif merupakan salah satu bentuk keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam abad 21, keterampilan yang akan menciptakan pembelajaran efektif karena tercapainya kolaborasi antara guru-siswa, model pembelajaran dan media yang tepat digunakan. (Neni, 2019). Pencapaian

akademik kelas XI IPS 5 baru mencapai ketuntasan sebesar 35% pada penilaian harian terakhir dan interaksi kelas yang hanya didominasi peserta didik tertentu, menjadi permasalahan yang coba dituntaskan dengan penerapan salah metode pembelajaran, yaitu *team game tournament* (TGT) yang berdasarkan penelitian Slavin (1975) menunjukkan

pengaruh positif antara kinerja akademik dan status sosiometri siswa.

Penelitian deskriptif yang dilakukan oleh Afrianti (2015) pada siswa SMA di kota Bandung menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa SMA di kota Bandung masuk ke dalam kategori sedang, maka menjadi penting bagi peserta didik tingkat SMA untuk mendapat pengalaman belajar yang melatih keterampilan sosial mereka hingga memiliki keterampilan sosial yang tinggi. Model *cooperative learning* tidak sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif. (Lie, 2010). Menurut Slavin (2005) tahapan-tahapan dalam Teams Game Tournament (TGT) terdiri dari lima tahap yaitu (1) *Class Presentation*, dalam tahap presentasi, guru menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar saja, lalu beberapa siswa yang mewakili setiap kelompok untuk mempresentasikan materi yang baru saja diberikan oleh guru; (2) *Teams*: belajar kelompok dengan komposisi kelompok heterogen dalam hal kemampuan akademis, jenis kelamin, suku bangsa, dan etnis dengan tujuan utama mempersiapkan diri untuk mengikuti permainan dan kompetisi dengan sebaik-baiknya. (3) *Games*, permainan dibuat dengan isi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui sejauhmana pengetahuan dan pemahaman siswa setelah presentasi kelas dan belajar kelompok.; (4) *Tournament*, kompetisi biasanya diselenggarakan akhir minggu atau setiap materi bahasan selesai, setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok-kelompok mempraktikkan tugas-tugasnya.

Untuk kompetisi pertama guru menetapkan siapa yang akan bertanding di meja turnamen. Menetapkan tiga siswa peringkat atas dalam kriteria yang lalu di meja 1, masing-masing siswa mewakili timnya. Tiga siswa berikutnya pada meja

2, dan seterusnya. Kompetisi ini merupakan sistem penilaian kemampuan perorangan dalam TGT, memungkinkan bagi siswa untuk dari semua level di penampilan sebelumnya untuk memaksimalkan nilai kelompok mereka menjadi yang terbaik.; (5) *Teams Recognition*, rata-rata point kelompok yang diperoleh dari *games* dan *tournament* akan digunakan sebagai penentu penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok dapat berupa hadiah, sertifikat, dan sebagainya. TGT mengoptimalkan penguasaan konten melalui kompetisi dan juga koperasi. Pada pelajaran TGT, peserta didik yang berlevel kemampuan berbeda-beda bekerja sama dalam tim-tim belajar untuk meninjau konten penting, serta membantu satu sama lain menopang kesenjangan-kesenjangan dalam pemelajaran mereka. Para peserta didik kemudian meninggalkan tim-tim belajar mereka untuk berkompetisi dengan para murid dari tim-tim belajar lain, dalam suatu turnamen akademis. (Silver, Strong dan Perini, 2012).

Bahkan dalam teori belajar psikologi sosial proses pembelajaran suasana kelompok belajar, persaingan antarindividu, kerja sama antarindividu, kebebasan atau perasaan terkekang, serta nilai-nilai yang dianut kelompok akan memberikan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan maupun kepuasan orang yang belajar. (Karwati, 2015). Bahkan *team game tournament* bukan hanya meningkatkan Prestasi Belajar kognitif saja termasuk juga prestasi belajar sikap seperti yang diteliti oleh Tuti Alawiyah (2017) bahwa TGT meningkatkan kebutuhan afiliasi. Seorang yang memiliki kebutuhan afiliasi yang tinggi mempunyai karakteristik tertentu yaitu 1) Akan tampil lebih baik jika ada insentif afiliasi, 2) Mempertahankan hubungan antar individu, 3) Kerjasama dan menghindari persaingan, 4) Rasa takut akan penolakan, 5) Tingkah laku kepemimpinan dalam kelompok.

Pemaparan di atas sesuai yang disampaikan Dwi Aryani (2015) bahwa keterampilan sosial juga berkaitan dengan

bagaimana individu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan membangun komitmen bersama dalam kelompok atau organisasi. Keterampilan sosial berupa perilaku-perilaku yang dapat mendukung terjadinya kesuksesan hubungan sosial. Perilaku-perilaku tersebut memungkinkan individu bekerja sama dengan orang lain secara efektif.

Prestasi belajar (Karwati, 2015) merupakan kemampuan yang meliputi segenap ranah psikologi (kognitif, afektif, dan psikomotor) yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar peserta didik. Prestasi belajar akan terlihat berdasarkan perubahan perilaku sebelum dan sesudah belajar peserta didik. Ada faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi prestasi. Faktor-faktor internal yang dimaksud adalah *Intelegant Quotient* (kecerdasan bawaan atau faktor bakat), *Emotional Quotient* (kecerdasan emosi), *Spiritual Quotient* (kecerdasan spiritual), *Creativity Quotient* (kecerdasan kreativitas), dan *Adversity Quotient* (kecerdasan bertahan dalam kesulitan). Sedangkan faktor eksternal yang dimaksud adalah motivasi dari eksternal seperti hadiah dari orang tua dan nasehat guru, lingkungan belajar yang bersih dan teratur rapi, kedisiplinan terhadap tata tertib, dan kesehatan jasmani rohani.

Pendapat Karwati (2015) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah (1) Faktor internal: jasmaniah, psikologis, kelelahan baik jasmani ataupun rohani, (2) Faktor eksternal: kondisi keluarganya di rumah, keadaan sekolah, dan kondisi masyarakat di sekitar rumah dan sekolah akan memberikan pengaruh terhadap konsentrasi dan kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar. Keterampilan sosial pada dasarnya merupakan kemampuan dalam berinteraksi yang dimiliki oleh peserta didik dengan orang lain baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan sosial lainnya. (Dwi Aryani, 2015).

Keterampilan sosial memiliki banyak sekali dimensi serta indikatornya, sehingga dalam pengembangan ini indikator keterampilan sosial yang akan

diambil hanya berpaku pada pendapat (Caldarella & Merrell, 1997) dalam Purwanti, dkk (2015) yang mengemukakan 5 (lima) dimensi yang paling umum dalam keterampilan sosial, yaitu: (1) Hubungan dengan Teman Sebaya, (2) Manajemen diri, (3) Kemampuan Akademis, (4) Kepatuhan dan (5) Perilaku *assertive*.

Indikator yang termasuk dalam kecakapan sosial menurut Rochmiyati (2013) terdiri dari (1)

Kemampuan berkomunikasi, (2) Kemampuan tanggung jawab individu, (3) Kemampuan tanggung jawab pada kelompok, (4) Kemampuan bekerjasama, dan (5) Kemampuan kompetisi. Dimensi yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah dimensi hubungan dengan teman sebaya. Hal ini sesuai dengan Greener (2000) dalam Werdi Rahajeng (2018) yang menyatakan bahwa perilaku prososial pada anak dan remaja memiliki karakter yang berbeda dibandingkan dengan perilaku prososial pada orang dewasa. Fokus perilaku prososial pada remaja lebih banyak diarahkan kepada teman sebaya dan memiliki motif untuk memelihara hubungan. Kaitan prestasi belajar dan keterampilan sosial juga tampak dalam fakta bahwa ada anak berbakat (memiliki IQ tinggi) mengalami prestasi belajar kurang. Yang menjadi faktor penentu agar anak berbakat akan mencapai prestasi belajar tinggi (*superachievement*) atau prestasi belajar kurang (*underachievement*), tergantung dari rumah, sekolah dan teman sebaya. (Semiawan, 1997).

Berdasarkan pemaparan di atas maka tujuan penelitian tindakan kelas ini mengetahui bagaimana penerapan metode *team game tournament* dan mengetahui apakah upaya penerapan metode *team game tournament* dalam materi ketenagakerjaan kelas XI IPS 5 SMAN 11 Bandung dapat meningkatkan prestasi belajar dan dan keterampilan sosial.

Penelitian tentang penerapan TGT menunjukkan peningkatan prestasi belajar peserta didik (Prastini, 2014; Alawiyah, 2017; Hasanah, 2017; Hendaryati, 2019).

Beberapa media pembelajaran juga

digunakan dalam TGT, TGT dilaksanakan dengan berbagai variasi permainan (Prastini, 2014, media kartu 4-1 (Dwi Aryani, 2015), dan *Uno Stacko challenge* (Hendaryati, 2019). Keterampilan sosial juga meningkat dengan penerapan TGT (Prastini, 2014), salah satu keterampilan sosial yang dimaksud adalah peningkatan sosiometri (Slavin, 1975) dan kebutuhan afiliasi (Alawiyah, 2017). Pada penelitian ini keterampilan sosial yang berusaha ditingkatkan adalah hubungan dengan teman sebaya sesuai dengan Greener (2000) dalam Werdi Rahajeng (2018).

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan model Kemmis & McTaggart (2005) yang menyatakan bahwa penelitian tindakan dapat dipandang sebagai suatu spiral yang berawal dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya.

Penelitian dilakukan secara kolaboratif bersama satu *observer* yang mengamati keterampilan keterampilan sosial peserta didik dan kinerja guru selama pelaksanaan siklus. Subjek penelitian adalah siswa/siswi kelas XI IPS 5 yang terdiri dari 21 murid laki-laki dan 15 murid perempuan SMAN 11 Bandung tahun ajaran 2019/2020. Siswa kelas XI IPS 5 merupakan kelas yang cukup aktif dan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran ekonomi sudah cukup baik bagi sebagian besar peserta didik dan dengan nilai tes terakhir di atas KBM (ketuntasan belajar minimal) sebesar 35% peserta didik. Data yang diambil merupakan diperoleh dari hasil tes pengetahuan (*post test*), kuesioner evaluasi diri, angket sosiometri, hasil wawancara peserta didik dan wali kelas serta pengamatan langsung terhadap peserta didik yang bersangkutan. Selanjutnya data dianalisis dengan deskriptif kuantitatif.

Indikator keberhasilan pembelajaran Team Game Tournament (TGT) ini dinilai dari empat *item* yaitu: (1) Kesesuaian proses pembelajaran dengan langkah-

langkah metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT); (2) Siswa dikatakan tuntas belajar jika mendapatkan skor minimal ≥ 70 dengan skor tertinggi 100 atau peserta didik yang memperoleh ketuntasan belajar minimal (KBM) sebanyak 80%;(3) Keterampilan sosial peserta didik dikatakan berhasil jika evaluasi diri peserta didik dan hasil pengamatan peserta didik terkategori sangat baik (75%- 100%);(4) Peneliti dapat mengidentifikasi kendala selama pembelajaran dan menemukan solusi pemecahannya.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum pelaksanaan siklus, peneliti berdiskusi terlebih dahulu dengan guru kelas yang juga pengamat pada PTK ini, diskusi tentang penentuan kelompok belajar peserta didik yang terdiri dari 6 kelompok dengan jumlah 6 orang anggota per kelompok.

Pelaksanaan siklus 1 dilakukan pada hari Senin tanggal 7 Oktober 2019 selama 4 JP atau 180 menit, seluruh perlengkapan kegiatan belajar mengajar sudah disiapkan dan pembentukan kelompok berdasarkan penilaian dari ahli (guru ekonomi dan wali kelas), kemudian dikombinasi dengan hasil belajar peserta didik dan jenis kelamin, jadi tiap kelompok terdiri dari peserta didik laki-laki dan perempuan serta kemampuan akademik yang beragam. Jadi kelompok yang terbentuk adalah kelompok heterogen. Waktu pelaksanaan siklus 1 lebih dari 4 JP karena pertemuan pertama dengan guru yang baru dikenal, perkenalan dan pengkondisian peserta didik dengan membuat kontrak belajar di awal, dan juga menata ruang kelas dengan model kelompok belajar, sehingga metode TGT baru dilaksanakan pada paruh waktu pertemuan ke-2 bersamaan dengan pelaksanaan siklus 2. Tata ruang kelas bisa diatur dalam waktu 3 menit 49 detik atau kurang dari lima menit. Berdasarkan informasi secara lisan dari peserta didik melalui pengamat, peserta didik masih beradaptasi dengan metode pembelajaran yang baru mereka alami, sehingga merasa lelah pada pertemuan awal (siklus 1). Saat

presentasi struktur ketenagakerjaan peserta didik membutuhkan waktu lebih dari 15 menit untuk pembuatan bahan presentasi di kertas plano dan selama proses pembuatan peserta didik juga selalu berkonsultasi dengan peneliti tentang konten presentasi. Setelah itu presentasi dilakukan secara berpasangan, satu kelompok melakukan presentasi sedangkan kelompok yang lain mendengarkan serta memberikan tanggapan atau melakukan tanya jawab.

Pada kegiatan turnamen peneliti telah menyiapkan dua set soal turnamen, akan tetapi turnamen hanya dilaksanakan satu sesi saja agar sesuai dengan jadwal pembelajaran. Turnamen berlangsung di tiap meja dengan mekanisme sebagai berikut: (1) Saat peserta didik di meja 1 menjadi peserta turnamen, maka pembaca soal turnamen adalah peserta meja 2, dan seterusnya; (2) Urutan peserta yang menjawab ditentukan dari urutan peserta yang mengangkat tangan dengan syarat sudah menuliskan jawabannya di buku tulis terlebih dahulu. Tidak mendapatkan *emoticon* atau nilai jika peserta turnamen tidak menuliskan jawaban. Skor nilai ditentukan dari jawaban tulisannya tepat atau tidak dan selanjutnya dilihat urutan mengangkat tangannya; (3) Setelah semua peserta sudah ditetapkan urutan menjawabnya barulah dilakukan konfirmasi jawaban secara lisan dan dicek jawaban tulisannya; (4) Peserta memperoleh *emoticon* sesuai dengan poin yang diperoleh kemudian menempelkan *emoticon* di papan nilai, setelah itu baru dihitung perolehan total nilai kelompok karena tiap peserta merupakan delegasi/perwakilan dari masing-masing kelompok. Kemudian ada saran dari guru pamong untuk lebih mengaktifkan peserta didik saat refleksi, sarannya adalah untuk menggilir anggota kelompok atau menggilir tugas. Maka pada siklus 2 diumumkan kepada peserta didik untuk mengganti ketua kelompok dan kelompok piket yang bertugas diberikan ceklis pelaksanaan tugas piket.

Siklus 2 dilaksanakan pada hari Senin, 14 Oktober 2019 dengan durasi tambahan menjadi 5 JP atau 225 menit

karena kelas XI tidak mengikuti kegiatan upacara. Hal berbeda yang dilakukan adalah dengan memberikan iringan lagu saat peserta didik mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), papan nilai diletakkan di sisi yang berbeda agar lebih mudah saat penempelan *emoticon* (skor nilai individu), hak bicara juga digunakan lebih awal sehingga terjadi kenaikan signifikan dari siklus 1 yang terdata hanya 10 peserta didik yang menggunakan hak bicara atau kartu peluangnya, meningkat menjadi 22 peserta didik yang menggunakan kartu peluang atau terjadi kenaikan partisipasi peserta didik sebesar 120% pada siklus 2. Peserta didik juga sudah mulai terbiasa dengan manajemen kelas yang sudah dicontohkan pada siklus 1 dan memahami tahapan metode TGT, ruang kelas ditata menjadi model kelompok belajar dalam waktu 3 menit 52 detik, turnamen berlangsung dengan komposisi meja turnamen berdasarkan nilai individu pada saat turnamen satu yang terlihat jelas dengan warna *emoticon* yang terpampang di papan nilai. Waktu pelaksanaan metode TGT juga tidak sesuai dengan perencanaan, membutuhkan waktu lebih lama sehingga siklus 2 dilanjutkan pada pertemuan ke-3.

Pada pertemuan ke-3 peserta didik sudah benar-benar terbiasa dengan tata ruang kelas, sehingga sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik sudah mandiri atau otomatis menata ruang kelas dengan tata ruang belajar kelompok tanpa diberikan instruksi lagi oleh peneliti. Setelah pertemuan ke-3, pengamat melakukan wawancara kepada enam peserta didik, wawancara langsung dilakukan bertiga-tiga, tiga orang peserta didik laki-laki dan tiga orang peserta didik perempuan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik sudah memahami pelaksanaan metode TGT dan tujuan dari metode TGT, mereka mengatakan bahwa dalam TGT dibagi ke dalam kelompok-kelompok dan pada saat turnamen mereka berpindah meja sesuai dengan kemampuan akademik masing-masing, merasa bahwa di meja yang orangnya pintar-pintar semua berarti harus lebih siap lagi. Dengan adanya turnamen

jadi lebih berkompetisi bahkan ada teman yang biasanya banyak bermain, jadi bisa lebih aktif dan paham dalam pembelajaran. Peserta didik merasa lebih butuh untuk memperhatikan penjelasan pembelajaran baik itu penjelasan guru atau penjelasan teman. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik mendapatkan nilai yang terbaik termasuk nilai kelompok juga, jadi ada perasaan bertanggung jawab sebagai anggota kelompok. Peserta

didik menyarankan agar guru lebih tegas dalam menertibkan peserta didik lain yang kurang kondusif dan peserta didik juga butuh sadar diri agar lebih fokus belajar.

Selanjutnya hasil belajar diukur dengan menggunakan tes tertulis melalui post test 1 dan post test 2 dengan nilai ketuntasan belajar minimal (KBM) sebesar 70. Tes dilakukan setelah kegiatan team game tournament selesai, hasilnya tergambar dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1 Hasil Belajar Peserta Didik

<u>Keterangan</u>	<u>Post Test 1</u>	<u>Post Test 2</u>
Nilai \geq KKM	88,24%	18,75%
Nilai $<$ KKM	11,76%	81,25%
Nilai tertinggi	90	70
Nilai terendah	10	20
<u>Nilai rata-rata</u>	<u>73,97</u>	<u>52,50</u>

Refleksi dari penurunan prestasi belajar dalam dimensi kognitif/pengetahuan, pada siklus 2 akan lebih optimal jika peneliti menyediakan lebih banyak waktu untuk pembahasan soal-soal dalam permainan *word square* soal dalam LKPD, dan soal dalam turnamen. Jumlah materi pada siklus 2 memang lebih banyak dan materi sebelumnya sehingga butuh juga menguasai materi siklus 1 dengan baik karena menjadi prasyarat untuk materi pada siklus 2. Berdasarkan hasil tes

menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus 1 prestasi belajar sebesar 88,24% peserta didik nilainya sama atau lebih besar dari nilai KBM, sedangkan pada siklus 2 peserta didik yang mencapai KBM hanya 18,75%.

Keterampilan sosial diukur dengan menggunakan lembar evaluasi diri, lembar observasi kelompok siswa, dan angket sosiometri. Adapun hasil dari lembar evaluasi diri ditunjukkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2 Evaluasi Diri Hubungan Teman Sebaya & Kelompok Belajar

No.	Pernyataan	Siklus 1	Siklus 2
1.	Saya senang belajar dengan satu orang teman sebaya.	80,15%	78,68%
2.	Saya senang belajar berkelompok dengan teman sebaya.	86,76%	82,35%
3.	Saya senang belajar sendiri saja.	62,50%	64,71%
4.	Saya mudah belajar berkelompok dengan teman sebaya.	81,62%	81,62%
5.	Saya berkomunikasi baik dengan teman-teman sekelompok.	82,35%	83,82%
6.	Saya bertanggung jawab dengan tugas kelompok.	78,68%	80,88%
7.	Saya bertanggung jawab dengan tugas individu.	81,62%	82,35%
8.	Saya mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok.	82,35%	81,62%
9.	Saya senang belajar dengan metode permainan kelompok.	79,41%	77,21%

10. Saya senang berkompetisi dengan antarkelompok.	75,74%	77,21%
Rata-rata	79,12%	79,04%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa peserta didik memiliki keterampilan sosial dengan kategori sangat baik dengan rata-rata per pernyataan di atas 75%, yaitu sebesar 79,12% pada siklus 1 dan 79,04% pada siklus 2. Semua pernyataan memiliki persentase di atas 75% kecuali pada pernyataan ketiga tentang belajar sendiri, masih terdapat 62,50% peserta didik yang senang belajar sendiri pada siklus 1 dan

64,71% pada siklus 2. Peningkatan beberapa indikator terjadi pada siklus ke-2 yaitu pada indikator ke-5, 6 dan 10 yaitu berkomunikasi dengan baik, bertanggung jawab dengan tugas kelompok dan individu serta berkompetisi antarkelompok.

Selanjutnya berdasarkan hasil pengamatan keterampilan sosial dalam kelompok belajar terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial dalam Kelompok

No.	Indikator Keterampilan Sosial	Siklus 1	Siklus 2
1.	Mendengarkan dengan baik saat teman yang lain berbicara.	83,33%	87,50%
2.	Berbicara dengan mengangkat tangan terlebih dahulu.	87,50%	100,00%
3.	Kompak dalam melakukan kegiatan kelompok.	75,00%	83,33%
4.	Berpartisipasi aktif dalam diskusi antarkelompok.	66,67%	83,33%
5.	Berpartisipasi aktif dalam permainan antarkelompok.	75,00%	95,83%
6.	Berpartisipasi aktif dalam kompetisi antarkelompok.	100,00%	95,83%
Rata-rata per indikator		81,25%	90,97%

Berdasarkan tabel 4.3 tampak bahwa keterampilan sosial peserta didik terkategori sangat baik dengan rata-rata sebesar 81,25 % pada siklus 1 dan 90,97% pada siklus 2. Peningkatan paling besar terjadi pada indikator berpartisipasi aktif dalam permainan antarkelompok, diskusi antarkelompok dan berbicara

dengan mengangkat tangan terlebih dahulu.

Hasil penelitian berdasarkan analisis deskriptif kuantitatif prestasi belajar dan keterampilan sosial dimensi hubungan teman sebaya dapat disimpulkan dalam tabel 4.4 di bawah ini:

Tabel 4 Analisis Keberhasilan Tindakan berdasarkan Prestasi Belajar dan Keterampilan Sosial

Variabel	Instrumen	Siklus 1 %	Kategori	Siklus 2 %	Kategori
Prestasi Belajar	Nilai <i>post test</i>	88,24%	terlampaui	18,75%	belum tercapai
Keterampilan sosial (Dimensi Hubungan Teman Sebaya)	Evaluasi Diri	79,12%	sangat baik	79,04%	sangat baik
	Hasil Pengamatan	81,25%	sangat baik	90,97%	sangat baik

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa peningkatan prestasi belajar atau ketuntasan belajar terlampaui hanya terjadi pada siklus 1 tapi mengalami penurunan pada siklus 2, sedangkan keterampilan sosial berkategori sangat

baik dalam evaluasi diri siklus 1 sebesar 79,12% dan siklus 2 sebesar 79,04%, artinya terjadi penurunan pada evaluasi diri pada siklus 2. Kemudian berdasarkan hasil pengamatan keterampilan sosial kelompok sebesar 81,25% pada siklus 1

dan sebesar 90,97% pada siklus 2.

Sebagaimana yang telah diketahui bahwa penelitian tentang metode *team game tournament* selalu dikaitkan dengan peningkatan hasil belajar dan keterampilan sosial peserta didik sesuai yang disampaikan oleh Slavin (1975) bahwa penerapan TGT menunjukkan pengaruh positif antara kinerja akademik dan status sosiometri siswa. Kinerja akademik ditunjukkan melalui peningkatan prestasi belajar peserta didik (Prastini, 2014; Alawiyah, 2017; Hasanah, 2017; Hendaryati, 2019).

Peningkatan prestasi belajar pada peserta didik kelas XI IPS 5 terjadi pada siklus 1 dengan kategori terlampaui, sedangkan pada siklus 2 terjadi penurunan prestasi belajar dengan kategori tidak tercapai. Soal *post test* yang diberikan merupakan soal dengan tingkat *analyze* dan *evaluate*, sehingga bisa mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Meski diberikan soal dengan tingkat kemampuan yang sama pada siklus 1 dan siklus 2, pada siklus 2 memiliki keluasan dan kedalaman materi yang lebih dari siklus 1, bahkan materi siklus 1 menjadi prasyarat pada materi siklus 2. Metode TGT bisa dilanjutkan dalam 3 siklus seperti yang dilakukan dalam penelitian Hasanah (2017).

Kondisi pada siklus 2 sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Shidiq, Masykuri, dan Susanti (2015) bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa SMA didominasi oleh peserta didik dengan kategori sedang. TGT dilaksanakan dengan berbagai variasi permainan (Prastini, 2014, media kartu 4-1 (Dwi Aryani, 2015), dan *Uno Stacko challenge* (Hendaryati, 2019).

Pada penelitian ini ada tiga permainan yang digunakan adalah *economics card* yang disusun seperti seperti kartu domino terdiri dari kartu soal dan jawaban, *word square* yaitu mencari istilah tertentu di dalam lembaran susunan huruf-huruf yang telah diberikan petunjuk, dan *economics challenge* yaitu tantangan antarkelompok peserta didik diatur bergiliran sebagai kelompok pemberi pertanyaan dan kelompok penjawab.

Keterampilan sosial juga meningkat

dengan penerapan TGT (Prastini, 2014), salah satu keterampilan sosial yang dimaksud adalah peningkatan sosiometri (Slavin, 1975) dan kebutuhan afiliasi (Alawiyah, 2017). Pada penelitian ini keterampilan sosial yang berusaha ditingkatkan adalah hubungan dengan teman sebaya sesuai dengan Greener (2000) dalam Werdi Rahajeng (2018) yang menyatakan bahwa fokus perilaku prososial pada remaja lebih banyak diarahkan kepada teman sebaya dan memiliki motif untuk memelihara hubungan.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Caldarella & Merrell (1997) dalam Purwanti, dkk (2015) yang mengemukakan bahwa hubungan teman sebaya adalah salah satu dari lima dimensi yang paling umum dalam keterampilan sosial.

Kesimpulan

Metode *Team Game Tournament* dapat dilaksanakan dengan durasi waktu lebih dari 4 jam pelajaran atau 180 menit dengan melakukan satu atau dua jenis permainan pada setiap pertemuan.

Pada tahap *team*, kelompok heterogen dibentuk berdasarkan keragaman prestasi akademik, jenis kelamin, pengamatan wali kelas dan sesuai dengan matriks sosiometri. Tahap *game* dilakukan dengan menerapkan satu atau dua jenis permainan tiap pertemuan, permainan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *economics card*, *word square* dan *economics challenge*. Tahap turnamen dilaksanakan dengan memberikan soal untuk menguji keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik karena hanya bisa melakukan turnamen dalam satu sesi, hal ini tidak sesuai dengan salah satu alasan positif keberhasilan TGT yaitu TGT menggabungkan berbagai jenis pertanyaan, baik pertanyaan yang menitikberatkan ingatan utama mengenai fakta dan termasuk melibatkan peserta didik dalam pemikiran tingkat tinggi (Silver, Strong, Perini, 2012).

Kesimpulan dari penelitian ini adalah upaya peningkatan prestasi belajar kelas XI IPS 5 dengan metode *Team Game Tournament* terlampaui hanya terjadi pada

siklus 1 tapi mengalami penurunan pada siklus 2, dan terjadi peningkatan keterampilan sosial dengan terkategori sangat baik pada siklus 1 maupun siklus 2. Berdasarkan hasil penelitian metode TGT dapat diterapkan dengan lebih efektif jika waktu disediakan lebih banyak dan dilaksanakan minimal 3 siklus karena peserta didik sudah mulai terbiasa dengan metode TGT pada pertemuan ke-3 atau setelah selesai pelaksanaan siklus 2. Turnamen dapat dilaksanakan dengan menggunakan variasi soal dari tingkat rendah ke tingkat tinggi. Sosiometri juga dapat digunakan bukan hanya untuk pembentukan kelompok belajar peserta didik tapi juga untuk mengukur keterampilan sosial dengan angket sosiometri kriterium memilih teman belajar di dalam kelompok sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Karwati, Euis dan Donni Juni Priansa. 2015. *Manajemen Kelas*. Bandung: CV Alfabeta.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang- Ruang Kelas*, Jakarta: PT. Grasindo Widia Sarana Indonesia.
- Madjid, Abdul, M. Pd. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm. 152-153
- Mulyatiningsih, Dr. Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Ramli, M., Nur Hidayah, H, Ella Faridati dan Imam Hambali. 2017. *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Mata Pelajaran/Paket Keahlian Bimbingan Dan Konseling*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
- Semiawan, Conny. 1997. *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. Jakarta: PT Grasindo, hlm. 208
- Setiabudhi Phd, Dr. Tony dan Dr. Hardywinoto.SKM. 2002. *Unggul Berotak Prima*. Jakarta: PT Gramedia, hlm. 41-42
- Silver, Harvey F., Richard W. Strong, dan

Matthew J. Perrini. 2012. *The Strategic Teacher: Selecting the Right Research-Based Strategy for Every Lesson* (terjemahan). Jakarta: PT Indeks

Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Sutarjo Adisusilo, J. R. 2012. *Pembelajaran Nilai Karakter*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, hlm. 244

Jurnal :

- Afrianti, Nurul. 2015. *Profil Kecerdasan Sosial Siswa SMA Di Kota Bandung Sebagai Studi Awal Penyelenggaraan Layanan Bimbingan Konseling*. Bandung: Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan Universitas Islam Bandung Vol. 05, No.01.
- Alawiyah, Tuti, Atiek Sismiati dan Awaluddin Tjalla. 2017. *Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Mengenai Kebutuhan Afiliasi*. Jakarta: Jurnal Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Jakarta, hlm. 121-125.
- Dwi Aryani, Wulan. 2015. *Implementasi Teams Games Tournaments (Tgt) Zen, Elia Flurenti, Blasius Boli Lasa Berbantuan Mediakartu 4-1 Untuk Meningkatkan keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas Ix Fdi Smpn 1 Kandeman Batang 2014/2015*. Semarang: Jurnal Forum os Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang, Vol.42, No. 1.
- Hasanah, Maburratul dan Khalifatur Rahman. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) Dengan Metode Tutor Sebaya Untuk Menuntaskan Prestasi Belajar Siswa Pada Kelas X IPA 6 SMAN 2 Pamekasan*. Malang: Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Kanjuruhan Malang, Vol.1, No.1, hlm. 66-82.

- Hendaryati, Neni. 2019. *Peningkatan Prestasi Belajar Prakarya dan Kewirausahaan melalui Team Games Tournament Learning (Uno Stacko challenge)*. Jurnal Promosi Pendidikan Ilmu Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. Vol.7, No. 1, hlm. 7-12.
- Johnson, David W. dan Roger T. Johnson. 1999. *Making Cooperative Learning Work*. Journal Theory into Practice, vol. 38, No.2, hlm. 67-73. College of Education: The Ohio State University.
- Kemmis, Stephen and Robin McTaggart. 2005. *Participatory Action Research: Communicative Action and the Public Sphere in N. Denzin & Y. Lincoln(Eds.), Handbook of qualitative research (pp. 231–330)*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Prastini dan Tri Hartiti Retnowati. 2014. *Peningkatan Keterampilan Sosial Dan Prestasi Belajar Ips Melalui Model Kooperatif TGT Di SMPN 1 Secang*. Yogyakarta: Jurnal Harmoni Sosial Universitas Negeri Yogyakarta, Volume 1 Nomor 2, 2014
- Purwanti, Eri , Eddy Purnomo dan Pujiati. 2015. *Pengembangan Instrumen Keterampilan Sosial Berbasis Observasi Dan Sosiometri Dalam Pembelajaran IPS*. Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Rochmiyati. 2013. *Model Peer Assessment Pada Pembelajaran Kolaboratif Elaborasi IPS Terpadu Di Sekolah Menengah Pertama*. Lampung: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Universitas Lampung, Tahun 17, Nomor 2.
- Shidiq, Ari Syahidul., Mohammad Masykuri, dan Elfi Susanti V. H. 2015. *Analisis Higher Order Thinking Skills(HOTS) Menggunakan Instrumen Two-Tier Multiple Choice pada Materi Kelarutandan Hasil Kali Kelarutan untuk Siswa Kelas XI SMA N 1 Surakarta*. Makalah pendamping Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sains untuk Membangun Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Seminar Nasional Pendidikan Sains. ISSN: 2407-4659
- Slavin, Robert E. 1975. *Individual vs. Team Competition: The Interpersonal Consequences of Academic Performance*. Baltimore: Universitas Johns Hopkins Center for Social Organization of Schools.
- Werdi Rahajeng, Unita dan Tri Yogi Adi Wigati. 2018. *Perilaku Prosocial Sebagai Prediktor Status Teman Sebaya Pada Remaja*. Malang: Jurnal Psikologi Teori dan Terapan Universitas Brawijaya, Vol. 8, No. 2, hlm. 124-132.