

Penerapan Teori Sosial Kognitif Bandura Berbantu Media “Papan Dart dan Mix And Match” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII

by Budi Astuti

Submission date: 06-May-2023 01:48PM (UTC+0700)

Submission ID: 2085768666

File name: penerapan_model_kooperatif_Fauziah_Zayyinul_Ani_Budi.pdf (100.96K)

Word count: 1839

Character count: 11664



Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Pokok Bahasan Gerak Lurus Beraturan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif di SMA Multazam IBS

Fauziah Utrujjah^{a*}, Zayyinul Mushtofa^a, Ani Rusilowati^a, Budi Astuti^a

^a Prodi Pendidikan Fisika, Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, Kelud Utara III, Semarang dan 50237, Indonesia

* Alamat Surel : fauziahutrujjah@students.unnes.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif melalui penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindak kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan evaluasi serta refleksi. Objek penelitian adalah kelas X IPA SMA Multazam IBS Semarang pada tahun pelajaran 2019/2020. Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian berupa tes berbentuk uraian. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *n-gain*. Hasil penelitian didapatkan bahwa dari hasil belajar pada *posttest* siklus I sebesar 70 dan siklus II dengan nilai rata-rata 82. Hasil peningkatan ini terjadi dari siklus I dan II adalah sebesar 40% dengan kategori sedang.

Kata kunci: kooperatif, TGT, hasil belajar

© 2020 Dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu sarana yang sangat penting dalam proses meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia. Dalam mewujudkan tujuan pendidikan perlu adanya dukungan dari guru dan semua unsur pihak yang terlibat dalam sistem pendidikan. Di samping dukungan dari berbagai pihak, siswa juga harus berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran.

SMA Multazam IBS merupakan salah satu instansi pendidikan yang menjalankan proses pembelajaran berbasis *Islamic Boarding School* (pesantren). Padatnya kegiatan yang dimulai dari pukul 03.00 WIB hingga 22.00 WIB membuat energi siswa banyak yang terkuras. Akibatnya, siswa sering tidur saat kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung.

Siswa yang kurang aktif dalam KBM membuat guru harus selalu melakukan inovasi pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan observasi yang dilakukan masih terdapat beberapa kekurangan saat KBM berlangsung. Guru terkadang menggunakan metode konvensional dengan alasan agar dapat menyelesaikan pembelajaran tepat waktu. Pembelajaran seperti ini terkadang mengakibatkan siswa kurang aktif.

Berdasarkan hasil evaluasi Penilaian Tengah Semester (PTS) maupun Penilaian Akhir Semester (PAS) tahun 2018 didapatkan bahwa sebagian besar siswa mendapatkan hasil nilai di bawah KKM sekolah. Banyak faktor yang menyebabkan siswa mendapatkan nilai di bawah batas minimum. Di samping pembelajaran yang kurang aktif, siswa juga

To cite this article:

Utrujjah, F., Mushtofa, Z., Rusilowati, A., Astuti, B. (2019). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Pokok Bahasan Gerak Lurus Beraturan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif di SMA Multazam IBS. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*

jarang diminta untuk mendiskusikan materi sehingga pembelajaran dari guru hanya sebatas transfer pengetahuan saja.

Kurikulum 2013 menuntut siswa agar aktif dalam pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model untuk menunjang siswa agar aktif. Model kooperatif ini adalah kegiatan pembelajaran dengan cara membentuk kelompok untuk bekerjasama dalam hal saling membantu mengkonstruksi konsep, dan menyelesaikan permasalahan atau inkuiri (Suyatno, 2009).

Menurut Slavin (2008) ada 6 karakteristik model kooperatif, yaitu : a) tanggungjawab individu, b) memiliki tujuan membentuk kelompok, c) Berkompetisi antar tim, d) Berkesempatan sukses yang sama, e) spesialisasi tugas, serta f) Beradaptasi terhadap kebutuhan kelompok.

Salah satu tipe model kooperatif adalah tipe *Team Games Tournament* (TGT) atau permainan pertandingan antar kelompok. Model ini menuntut kerjasama dalam memecahkan masalah serta kompetisi dengan kelompok lain. Akibat model TGT ini pembelajaran akan berpusat pada siswa (*students center*) dan peran guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Siswa membangun pengetahuannya sendiri sehingga pemahaman yang didapatkan lebih mendalam.

Slavin (2008) menjelaskan ada beberapa sintaks pembelajaran model TGT, yaitu : 1) Presentasi di kelas. Maksud dari presentasi di kelas adalah guru menyampaikan instruksi kepada siswa. 2) Tim. Siswa dibagi menjadi beberapa tim terlebih dahulu. 3) *Games*. *Games* (permainan) dalam hal ini membentuk beberapa soal atau pertanyaan yang dirancang sebagai bahan untuk menggali informasi dari materi pembelajaran yang akan dipelajari. 4) Turnamen. Turnamen adalah sebuah struktur *games* yang berlangsung dalam pertandingan antar kelompok. 5) Rekognis tim. Tim yang menang akan mendapat sebuah penghargaan.

1 Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pokok bahasan materi gerak lurus beraturan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif di SMA Multazam IBS.

2. Metode

Pada penerapan model kooperatif TGT penelitian dilaksanakan di kelas X IPA SMA Multazam IBS Semarang pada tahun ajaran 2019/2020. Terdapat 22 subjek (siswa) dalam kelas yang diteliti terdiri dari 11 laki-laki dan 11 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian adalah instrumen yang berupa tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *n-gain* (peningkatan).

Metode yang digunakan adalah dalam penelitian ini Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Kemmis & McTaggart (dalam Agung, 2005:91) menjelaskan tahapan setiap siklus dalam PTK ada: a) tahap perencanaan, b) tahap pelaksanaan, c) tahap pengamatan dan d) refleksi. Perencanaan yang ini dimaksud adalah peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran serta instrumen yang digunakan. Pelaksanaan yang dimaksud adalah penerapan model TGT dalam pembelajaran. Pengamatan dilakukan berkesinambungan dan evaluasi dilakukan setiap akhir pertemuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Tahapan refleksi dilakukan pada setiap diakhirnya siklus.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan ada 3 tahapan yaitu tahap prasiklus (sebelum siklus dimulai), siklus I dan terakhir siklus ke-II. Waktu pelaksanaan pembelajaran yang digunakan setiap siklus adalah 3 JP.

Pada tahap prasiklus guru mengajarkan materi dengan model ceramah dan hanya menggunakan media papan tulis. Pada tahap ini siswa terlihat kurang aktif dalam pembelajaran. Keaktifan justru nampak dalam pembelajaran adalah guru. Peran guru disini hanya memberikan materi dan latihan soal sedangkan siswa menjadi pasif karena hanya mendengarkan materi dari guru. Siswa akan mendapat teguran dari guru jika siswa tidak mendengarkan.

Dengan demikian, perlu adanya tindakan agar untuk merubah kurang keaktifan siswa menjadi aktif dan hasil belajar siswa dengan beberapa perlakuan. Pada penelitian tindakan kelas siklus I dilakukan beberapa tahap yaitu :

3.1 Pada tahap perencanaan

Dilakukan ketika sudah dilakukannya pengamatan observasi dan wawancara dalam kelas sebelumnya. Pada tahap ini peneliti melakukan sebuah rencana dalam memecahkan masalah yang ada di kelas yaitu keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar dan hasil belajar. Peneliti merencanakan sebuah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif ini suatu metode dengan memanfaatkan kegiatan belajar siswa dalam berkelompok dengan memiliki tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pada tahap perencanaan ini peneliti ingin melihat keaktifan siswa.

3.2 Pelaksanaan

Setelah merumuskan perencanaan, selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan apa yang sudah direncanakan atau dirancang yaitu pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif terlebih dahulu. Kemudian guru membentuk beberapa kelompok belajar. Setiap kelompok terdiri dari 3-4 siswa. Setelah pembagian kelompok, yang dilakukan guru yaitu membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) tentang Gerak Lurus Beraturan (GLB) ke setiap kelompoknya untuk dikerjakan.

3.3 Pengamatan

Pada tahap ini guru mengamati setiap kelompok yang sedang berdiskusi. Antusias tinggi berdiskusi terlihat pada pengerjaan LKS. Banyak siswa yang belum paham tentang mengerjakan LKS lalu bertanya kepada guru. Kemudian guru membimbing diskusi agar siswa dapat melanjutkannya. Melalui kerja kelompok siswa dapat mencari *literature* untuk memecahkan masalahnya. Setelah diskusi dilaksanakan, setiap perwakilan kelompok maju untuk menjelaskan hasil diskusinya dan dari hasil diskusi guru memberi penguatan.

3.4 Refleksi

Tahap refleksi sebagai tahap evaluasi yang dimana tahap ini membahas tentang faktor-faktor yang menjadi rintangan dalam pembelajaran berlangsung saat menggunakan model kooperatif pada siklus I. Kemudian memilih *treatment* untuk perbaikan yang akan digunakan pada kegiatan selanjutnya di siklus II. Pada tahap siklus I masih ada kendala

yaitu kurang pemahannya siswa dalam memahami materi. Kurangnya siswa dalam memahami materi dapat dilihat dari hasil belajarnya.

Tabel 1. Persentase Hasil *Posttest* dari Siklus I

| Kategori | Siswa | Persentase |
|--------------|-------|------------|
| Tuntas | 18 | 81,82% |
| Tidak tuntas | 4 | 18,18% |
| Jumlah | 22 | 100% |

Pada siklus II peneliti melakukan hal yang sama tetapi hanya berbeda pada tahap pelaksanaannya dan materinya. Pada siklus II peneliti menggunakan model kooperatif tipe TGT guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada model kooperatif tipe TGT ini dilakukan dengan memberikan permainan Teka-Teki Silang (TTS).

Pada siklus II tahap pelaksanaan peneliti memberi arahan bagi kelompok yang sudah mengerjakan LKS berhak menjawab permainan teka-teki silang. Bagi kelompok yang benar akan mendapatkan *reward* dari peneliti. Dengan adanya informasi tersebut siswa langsung ingin berdiskusi dengan kelompoknya dan antusias melakukan permainan. Siswa pada tahap siklus II ini berjumlah 15 orang. Sisa dari siswa yang tidak hadir dikarenakan adanya yang izin dan mengikutu kegiatan sekolah. Maka dari peneliti hanya melakukan penelitian terhadap 15 siswa. Hasil pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan model kooperatif TGT dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Persentase Hasil *Post test* dari Siklus II

| Kategori | Siswa | Persentase |
|--------------|-------|------------|
| Tuntas | 15 | 100% |
| Tidak tuntas | - | - |
| Jumlah | 15 | 100% |

Dari table 2 dapat dijelaskan bahwa terdapat perubahan cukup signifikan yaitu ketuntasan dalam materi yaitu 100 %.

Tabel 3. Perbandingan *Posttest* Siklus I dan Siklus II

| Siklus I | Siklus II | Uji n-gain | Kriteria |
|----------|-----------|------------|----------|
| 70 | 82 | 40% | Sedang |

Berdasarkan hasil *post test* siklus I dan siklus II dapat dilihat dari table 3 terdapat peningkatan hasil belajar. Penelitian ini didukung oleh Sari & Supardi (2013), pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar. Kusumaningrum, *et al.* (2014) juga menyatakan hasil belajar dapat ditingkatkan melalui pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Menurut Nugroho (2013) pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran. Jika motivasi meningkat maka pembelajaran akan semakin kondusif. Motivasi meningkat muncul karena adanya permainan yang menyenangkan serta munculnya keinginan berkompetisi secara terbuka dan adil (Kurniasari,2006).

Pada pembelajaran ini juga dibutuhkan kerjasama antar anggota dalam satu tim. Trianto (2007) menyatakan bahwa pada model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) ini membutuhkan pengembangan keterampilan kerjasama antar siswa serta saling membantu untuk menyelidiki permasalahan yang dihadapi. Sehingga satu tim akan saling belajar dengan cara membangun pengetahuannya sendiri.

4. Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya materi gerak lurus beraturan. Hasil peningkatan yang terjadi dari siklus I dan II adalah sebesar 40% dengan kategori sedang.

Daftar Pustaka

- Agung, A. A. Gede. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan Suatu Pengantar*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Singaraja.
- Kurniasari, A., (2006), *Komparasi Hasil Belajar antara Siswa yang diberi Metode TGT dan STAD Kelas X Pokok Bahasan Hidrokarbon*. Skripsi. Semarang : FMIPA Universitas Negeri Semarang.
- Kusumaningrum, P.C.A., Parmiti, D.P. & Wibawa, M.C. (2014). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Hasil Belajar Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2013/2014. *E-Jurnal Mimbar Universitas Pendidikan Ganesha*. 2(1).
- Nugroho, D.R. 2013. Penerapan Model Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) TGT terhadap Motivasi Siswa mengikuti Pembelajaran Bola Voli di Kelas X SMA N 1 Tanggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olah Raga dan Kesehatan*. 1(1): 161-165.
- Sari, A.D.C. & Supardi, K.I. (2013). Pengaruh Model Team Games Tournament Media Tournament Question Cards terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Hidrocarbon. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 7(2) : 1220-1228.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Slavin, R.E. (2008). *Cooperative Learning, Teori, Riset, dan Praktik* (terjemahan) Bandung : Nusa Media.

Penerapan Teori Sosial Kognitif Bandura Berbantu Media “Papan Dart dan Mix And Match” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|---|----|
| 1 | data.unnes.ac.id Internet Source | 3% |
| 2 | ejurnal.iainmataram.ac.id Internet Source | 2% |
| 3 | jurnal.ummi.ac.id Internet Source | 2% |
| 4 | library.um.ac.id Internet Source | 2% |

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off

Penerapan Teori Sosial Kognitif Bandura Berbantu Media “Papan Dart dan Mix And Match” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5
