

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOLABORASI
ANTAR TGT DAN MAKE A MATCH TERHADAP
HASIL BELAJAR GEOGRAFI**

Hermia Kurnia Putri⁽¹⁾ Pargito⁽²⁾ Sudarmi⁽³⁾

Abstract: This research aimed to determine: (1) The average difference geography pretest, (2) a significant difference on average of geography posttest, (3) The difference of an increase in the gain of learning geography outcomes, and (4) Effectiveness of Collaboration Learning models between TGT and Make A Match. The method used in this research is a quasi-experiment. Purposive sampling using random sampling, selected XI IPS 3 as an experimental class and class XI IPS 2 as controls. Data collection techniques used were in the form of test results to geography pretest and posttest on the material of Distribution of Flora and Fauna. To process the research data used SPSS 20. The results of this research: (1) There is no difference in the average geography pretest, (2) There is a difference in the average geography posttest, (3) The improvement of gain geography learning outcomes, and (4) Effectiveness of Learning model of collaboration between IGT and Make A Match.

Keywords: *effectiveness of learning geography, learning collaborative (collaborative learning), make a match, team games tournament*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Perbedaan rata-rata *pretest* geografi, (2) Perbedaan yang signifikan rata-rata *posttest* geografi, (3) Perbedaan peningkatan *gain* hasil belajar geografi, dan (4) Keefektifan model Pembelajaran Kolaborasi antara TGT dan *Make A Match*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen semu. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Random Sampling*, dipilih kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar geografi berupa *pretest* dan *posttest* pada materi Persebaran Flora dan Fauna. Untuk mengolah data penelitian digunakan program SPSS 20. Hasil penelitian ini: (1) Tidak ada perbedaan rata-rata *pretest* geografi, (2) Ada perbedaan rata-rata *posttest* geografi, (3) Peningkatan *gain* hasil belajar geografi, dan (4) Keefektifan model Pembelajaran Kolaborasi antara TGT dan *Make A Match*.

Kata kunci : *efektivitas pembelajaran geografi, pembelajaran kolaborasi (collaborative learning), make a match, team games tournament*

¹ Mahasiswa Pendidikan Geografi

² Dosen Pembimbing I

³ Dosen Pembimbing 2

PENDAHULUAN

Model pembelajaran merupakan suatu sarana komunikasi pembawa pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar banyak menggunakan jenis metode yang bisa digunakan oleh pendidik dalam menerangkan materi ajar kepada siswa. Masing-masing jenis metode memiliki kelebihan dan kekurangan dalam mengungkapkan dan menggambarkan bahan ajar yang disampaikan oleh guru, begitu juga kualitas efeknya terhadap pemahaman siswa yang ditimbulkan. Efek yang didapati dari proses belajar yang baik akan memberikan pengalaman yang kuat pada siswa, sehingga menghasilkan hasil belajar yang benar-benar baik.

Berdasarkan hal tersebut untuk dapat memberikan keefektifan dalam belajar siswa maka peneliti bermaksud untuk mencoba mencari solusi yang terbaik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan mencoba menggunakan model pembelajaran kolaborasi (*Collaborative Learning*) sebagai solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Kolaborasi (*Collaborative Learning*) merupakan model pembelajaran melalui kerja kelompok, bukan belajar dengan bekerja sendirian. Banyak istilah yang lain untuk menyebutkan ragam kegiatan seperti ini, misalnya pembelajaran kooperatif, pembelajaran tim, pembelajaran kelompok, atau pembelajaran dengan bantuan teman.

Salah satu model pembelajaran yang ingin peneliti coba kolaborasikan yaitu antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match* (Membuat Pasangan). Melalui pembelajaran kolaborasi (*Collaborative Learning*) diharapkan dapat memunculkan keaktifan siswa dalam segi aktif secara fisik (*hands-on*) dan aktif berfikir (*minds-on*).

Jadi, kedua model tersebut dikolaborasikan dengan cara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terlebih dahulu untuk membagi kelompok dimana siswa dibentuk secara heterogen yang beranggotakan empat orang siswa. Setelah itu model pembelajaran TGT peneliti gabungkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang dapat digunakan sebagai permainan atau dijadikan games didalam tipe *Team Games Tournament* (TGT), dalam prosesnya guru mempersiapkan kartu bergambar yang berisikan persoalan permasalahan serta kartu yang berisikan jawabannya.

Setelah dilakukannya model pembelajaran dengan memadukan antara model pembelajaran TGT dan *make a match* selanjutnya peneliti membandingkannya dengan hasil belajar ceramah, dengan demikian maka dapat ditarik kesimpulan terhadap keefektifan hasil belajar yang diperoleh.

Menurut teori yang didefinisikan oleh LKPP Univ. Hasanuddin (2011:25) bahwa model Pembelajaran kolaboratif merupakan salah satu model "*Student Centered Learning*" (SCL). Pada model ini, peserta didik dituntut untuk

berperan secara aktif dalam bentuk belajar bersama atau berkelompok. Pada esensinya model pembelajaran kolaboratif dapat diterapkan dalam berbagai bidang studi, terutama dalam mata pelajaran yang bertujuan membentuk kemampuan interpersonal siswa untuk belajar secara berkelompok atau sesi perkuliahan yang membutuhkan belajar bersama atau berkelompok yang tidak dapat diselesaikan secara individual.

Pembelajaran kolaboratif bisa berlangsung apabila pelajar dan pengajar bekerja sama menciptakan pengetahuan, pembelajaran kolaboratif adalah sebuah pedagogi yang pusatnya terletak dalam asumsi bahwa manusia selalu menciptakan makna bersama dan proses tersebut selalu memperkaya dan memperluas wawasan mereka (Matthews dalam Elizabert, 2012:74).

Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kolaborasi

- 1) Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam bentuk penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Pada saat presentasi/penyajian ini guru dapat memasukkan media pembelajaran visual berupa gambar atau sebagainya agar menarik minat siswa untuk memperhatikan.
- 2) Setelah guru menyampaikan materi, buatlah tim (kelompok) yang terdiri dari empat sampai lima orang siswa yang anggotanya heterogen dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas.
- 3) Kemudian guru menyiapkan beberapa kartu yang telah berisi beberapa konsep atau topik yang sesuai dengan materi yang telah disampaikan. Kartu tersebut terdiri dari dua bagian, yang satu berisi pertanyaan dan yang ke dua berisi jawaban.
- 4) Guru membagikan kartu-kartu tersebut dengan membaginya menjadi dua kategori, satu kategori berisikan beberapa kelompok yang memegang kartu pertanyaan dan kategori yang kedua merupakan kelompok lainnya yang memegang kartu berisikan jawaban.
- 5) Setiap siswa dari masing-masing kelompok mendapatkan sebuah kartu pertanyaan untuk kelompok yang memegang kartu pertanyaan, dan sebuah kartu jawaban untuk kelompok yang memegang kartu jawaban.
- 6) Setiap siswa memikirkan pertanyaan dan jawaban dari kartu yang dipegangnya, kemudian mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan yang dipegangnya (pertanyaan-jawaban).
- 7) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberi poin, poin ini yang akan digunakan dalam turnamen nanti dan akan diakumulasikan dalam pemberian skor tim.
- 8) Didalam turnamen pada saat berlangsungnya *game*, waktu yang digunakan biasanya pada akhir minggu atau akhir unit setelah guru memberikan presentasi/penyajian di kelas dan tim (kelompok) telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada tournament pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja tournament. Tiga siswa berprestasi tinggi ditempatkan pada meja satu, tiga siswa berikutnya pada meja dua, dan seterusnya. Setelah

tournament pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada tournament terakhir. Pemenang pada setiap meja akan “naik tingkat” ke meja berikutnya. Skor kedua akan tetap tinggal pada meja yang sama, sedangkan skor yang terendah akan “diturunkan”.

Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Cooperative Learning*

Menurut Jarolimek & Parker (dalam Isjoni, 2011:84) mengatakan kelebihan pembelajaran *cooperative learning* adalah:

- a) Saling ketergantungan yang positif.
- b) Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu.
- c) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.
- d) Suasana kelas rileks dan menyenangkan.
- e) Terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa denganguru.
- f) Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman serta emosi yang menyenangkan.

Adapun kekurangan *cooperative learning*, adalah:

- a) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu
- b) Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai
- c) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan,

d) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

Model pembelajaran kolaborasi antara *team game tournament* (TGT) dan *make a match* yaitu memiliki beberapa definisi berdasarkan beberapa sumber ilmu, antara lain yaitu pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Dalam model ini, siswa dapat dikondisikan untuk terampil dalam bekerja sama dan berkompetisi melalui tournament akademik.

Menurut Komalasari (2010:97) model *team games tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.

Team Games Tournament (TGT) dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya, penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya, jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. Selain itu, jika dalam STAD, yang digunakan adalah kuis, maka dalam TGT istilah tersebut biasanya berganti menjadi game akademik (Huda, 2013:71).

Terdapat dua langkah pembelajaran TGT yang harus dilakukan (Slavin, 2009:39) yaitu:

- c) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- d) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit).
- e) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- f) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Penjabaran

Pada langkah penjabaran ini terdiri dari lima komponen utama, yaitu presentasi atau penyajian kelas, tim, games, turnamen, dan rekognisi tim.

Persiapan

Pada langkah persiapan ini terdiri atas lima komponen utama, yaitu; menempatkan para siswa ke dalam tim (kelompok), menempatkan para siswa ke dalam meja turnamen, menentukan skor tim (kelompok), merekognisi tim (kelompok) yang berprestasi, dan pergeseran (*Bumping*).

Kelebihan dan Kelemahan (TGT)

Menurut Slavin (2009:41) metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu:

- a) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
- b) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.

Model Pembelajaran *Make A Match* (Mencari Pasangan)

Menurut Komalasari (2010:85) menyatakan bahwa "*Make A Match* (Mencari Pasangan) merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu berpasangan".

Hal-hal yang harus dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make A Match* adalah kartu-kartu". Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisikan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut (Suprijono dalam Komalasari, 2010:95).

Langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *Make A Match* (Mencari Pasangan) menurut Anita (2010:55) yaitu:

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok. Kartu tersebut terdiri dari dua bagian, yang satu berisi pertanyaan dan yang ke dua berisi jawaban.

- b) Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, dimana ada yang memegang kartu pertanyaan dan kelompok lainnya memegang kartu yang berisikan jawaban.
- c) Setiap siswa dari masing-masing kelompok mendapatkan sebuah kartu pertanyaan untuk kelompok yang memegang kartu pertanyaan, dan sebuah kartu jawaban untuk kelompok yang memegang kartu jawaban.
- d) Setiap siswa memikirkan pertanyaan dan jawaban dari kartu yang dipegangnya.
- e) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan yang dipegangnya (pertanyaan-jawaban).
- f) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberi poin.
- g) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- h) Setelah tahap itu selesai, guru memberikan pembahasan yang ada pada kartu pertanyaan-jawaban.
- e) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- f) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kekurangan:

- a) Banyak waktu terbuang;
- b) Pada awal-awal penerapan metode ini, banyak siswa yang malu bisa berpasangan dengan lawan jenisnya;
- c) Jika Anda tidak mengarahkan siswa dengan baik, saat presentasi banyak siswa yang kurang memperhatikan;
- d) Anda harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu;
- e) Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Exsperiment*). Eksperimen semu adalah jenis komparasi yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan (*Treatment*) pada suatu objek (Kelompok eksperimen) serta melihat besar pengaruh perlakuannya (Arikunto, 2002:77).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest - Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, kemudian kedua kelompok diberi pretes. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberi perlakuan (X_1) model kolaborasi *team game tournament* dan *make a match* dan kelas yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol (X_2) metode ceramah (Sugiyono, 2010:76).

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Make A Match* menurut Suprijono (didalam Komalasari 2010:90) adalah sebagai berikut:

Kelebihan:

- a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- b) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
- d) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama jika.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2013/2014 yang terdiri dari (4) kelas yaitu sebanyak 145 siswa. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive random sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 (kelas eksperimen) dan XI IPS 2 (kelas kontrol) sebagai sampel. Dengan masing-masing banyaknya sampel adalah 38 responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perbedaan Rata-Rata *Pretest* pada Kelas yang diberi Perlakuan Model Pembelajaran Kolaborasi (*Collaborative Learning*) antara *Team Games Tournament* (TGT) dan *Make a match* pada Pokok Bahasan Persebaran Flora dan Fauna dengan Pembelajaran Menggunakan Metode Ceramah

Dari hasil penelitian diperoleh adanya perbedaan rata-rata nilai pretes mata pelajaran geografi menunjukkan bahwa kemampuan awal masing-masing siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif berbeda. Kemampuan awal dapat diartikan sebagai pengalaman belajar yang didapat oleh siswa siswa selama mengikuti proses pembelajaran di kelas. Tes awal diberikan untuk mengetahui nilai mata pelajaran pada kelas secara keseluruhan baik kelas

kontrol maupun kelas eksperimen. Sehingga akan diketahui hasil belajar yang diperoleh sebelum diberikan model pembelajaran dalam penelitian ini, diketahui bahwa rata-rata nilai pretes mata pelajaran geografi kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan. Pelaksanaan pretes dilaksanakan saat pertemuan pertama pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum kedua kelas tersebut diberi perlakuan model pembelajaran kolaborasi (*Collaborative Learning*) antara *Team Games Tournament* (TGT) dan *Make a match*.

2. Perbedaan Rata-Rata *Posttest* pada Kelas yang diberi Perlakuan Model Pembelajaran Kolaborasi (*Collaborative Learning*) antara *Team Games Tournament* (TGT) dan *Make a match* pada Pokok Bahasan Persebaran Flora dan Fauna dengan Pembelajaran Menggunakan Metode Ceramah

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kolaborasi (*collaborative learning*) antara *team games tournament* (TGT) dan *Make a match* Pokok bahasan pada pertemuan ini adalah menjelaskan tentang tenaga eksogen. Pertemuan ini dimulai dengan menyusun rencana awal penelitian, yaitu rencana tindakan yang akan dikembangkan sesuai dengan

pembelajaran yang ada di sekolah dijadikan sebagai tempat pengembangan tindakan yang disusun oleh peneliti.

Pada pertemuan ini kelas XI IPS2 yang berjumlah 38 siswa diberikan materi pembelajaran dengan perlakuan metode ceramah dan XI IPS 3 yang berjumlah 38 siswa diberikan perlakuan pembelajaran kolaborasi (*collaborative learning*) antara *team games tournament* (TGT) dan *Make a match*. Pada kelas kontrol guru menjelaskan tujuan pembelajaran, guru mempresentasikan secara garis besar tentang tenaga eksogen dengan pembelajaran kolaborasi (*collaborative learning*) antara *team games tournament* (TGT) dan *Make a match*. Dengan menempatkan siswa pada meja turnamen untuk pembelajaran kolaborasi TGT dan membagikan kartu untuk menentukan jawaban untuk pembelajaran *make A match*. Kemudian guru menentukan skor dari perlakuan tersebut.

Dari perlakuan tersebut diperoleh hasil belajar yang lebih tinggi antara keduanya tersebut, dibuktikan atas dasar analisis data yang diperoleh setelah dilakukan analisis data penelitian. Pada hasil belajar siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran kolaborasi (*collaborative learning*) antara *team games tournament* (TGT) dan *make a match* yaitu mampu memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Hal ini, sesuai dengan teori Hasanuddin (2011:25) bahwa model kolaboratif bertujuan untuk melatih keterampilan belajar mahasiswa secara berkelompok untuk menghasilkan sesuatu dalam konstruksi pengetahuan, membangun rasa saling percaya melalui komunikasi terbuka antar anggota, dan keadilan untuk semua dalam mencapai tujuan yang ditetapkan bersama. Oleh karena itu pembelajaran dengan model kolaboratif merupakan pembelajaran yang efektif dan menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi.

Dari kesimpulan penelitian maka saran yang dapat diberikan adalah pentingnya meningkatkan kemandirian belajar siswa, selain itu juga seorang guru harus dapat menentukan metode pembelajaran yang tepat untuk pelajaran yang diampunya. Seorang kepala sekolah dapat memberikan dorongan pada guru untuk lebih meningkatkan kemampuannya dalam menentukan metode pembelajaran di kelas, serta diperlukan penelitian-penelitian lain untuk mengetahui metode-metode yang tepat untuk materi-materi pelajaran tertentu.

Siswa yang diajarkan dengan model kolaborasi (*collaborative learning*) antara *team games tournament* (TGT) dan *make a match* memiliki nilai *posttest* yang lebih tinggi daripada siswa yang diberi perlakuan metode ceramah. Hal ini dikarenakan siswa yang diajarkan menggunakan model kolaborasi (*collaborative learning*)

antara *team games tournament* (TGT) dan *make a match* meningkatkan kecakapan siswa dalam pemecahan masalahnya serta lebih mudah mengingat, meningkatkan pemahamannya, meningkatkan pengetahuannya yang relevan dengan dunia nyata, mendorong mereka penuh pemikiran, kerja sama, kecakapan belajar, dan kepercayaan diri siswa.

3. *Gain* (Peningkatan) Hasil Belajar Geografi Pada Kelas yang Diberi Perlakuan Model Pembelajaran Kolaborasi (*Collaborative Learning*) antara *Team Games Tournament* (TGT) dan *Make a match* Lebih Tinggi Dibandingkan Pada Kelas dengan Pembelajaran Menggunakan Metode Ceramah Pada Pokok Bahasan Persebaran Flora dan Fauna

Gain atau peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil tes yang diperoleh setelah sebelum (pretes) dan sesudah (postes) siswa memperoleh pelajaran pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan model kolaborasi (*collaborative*

learning) antara *team games tournament* (TGT) dan *make a match*, sehingga peningkatan tersebut dapat digunakan untuk memberikan masukan dan langkah-langkah yang lebih baik dalam memberikan pembelajaran, karena guru dapat mengerti seberapa jauh siswa dapat menguasai pembelajaran. Dalam penelitian ini nilai *gain* diperoleh dari hasil tes dengan membandingkan antara nilai pretes dan nilai postes.

Dalam pembelajaran model kolaborasi (*collaborative learning*) antara *team games tournament* (TGT) dan *make a match* merupakan model yang mengajak siswa untuk belajar kreatif, aktif dan menyenangkan, bukan hanya sekedar mendengarkan, tetapi mencari solusi untuk jawaban dalam proses pembelajaran. model kolaborasi (*collaborative learning*) antara *team games tournament* (TGT) dan *make a match* ini lebih baik jika dilakukan secara kelompok. Dengan adanya metode ini siswa akan menjadi aktif dan termotivasi untuk melakukan suatu kegiatan di sekolah. Selain itu metode ini juga dapat diartikan suatu metode untuk memperoleh berbagai macam ide dari sekelompok siswa.

Hal tersebut sejalan dengan Matthews (dalam Elizabert, 2012:74) yang menjelaskan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat berlangsung apabila pelajar dan pengajar bekerja sama dalam menciptakan pengetahuan, pembelajaran kolaboratif adalah

sebuah pedagogi yang pusatnya terletak dalam asumsi bahwa manusia selalu menciptakan makna bersama dan proses tersebut selalu memperkaya dan memperluas wawasan mereka.

Setelah Berdasarkan penelitian mengenai peningkatan nilai gain maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang menggunakan model pembelajaran kolaborasi TGT dan *make a match* hasil belajar siswanya lebih meningkat karna siswa yang diajarkan dengan model kolaborasi TGT dan *make a match* tidak hanya menghafal konsep tetapi siswa juga dapat memecahkan masalah ketika menemui masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep yang dimiliki.

4. Model Pembelajaran Kolaborasi (*Collaborative Learning*) antara *Team Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match* Lebih Efektif dibandingkan Metode Ceramah Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung

Untuk melihat keefektifan atau tidaknya metode ceramah dan model pembelajaran kolaborasi (*collaborative learning*) antara *team games tournament* (TGT) dan *make a match* peneliti melakukan penilaian berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil postes dibandingkan dengan nilai ketuntasan KKM di SMA Al

azhar. Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan klasikal diperoleh bahwa model pembelajaran kolaborasi (*collaborative learning*) antara *team games tournament* (TGT) dan *make a match* lebih efektif dibandingkan metode ceramah pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMA Al azhar Bandar Lampung

Untuk menilai sebuah pembelajaran dapat digunakan latihan atau evaluasi dari materi yang diajarkan dalam bentuk tes. Penilaian ini digunakan untuk memperoleh informasi keberhasilan atau ketercapaian hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran yang telah dilakukan. Dari proses penilaian yang telah dilakukan ini berfungsi untuk mengetahui kualitas pembelajaran dari apa yang telah disampaikan. Jenis-jenis tes yang biasa digunakan dapat bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hasil dari tes digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penerapan program pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar geografi adalah suatu tingkat keberhasilan siswa dengan munculnya perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran geografi sesuai tujuan pembelajaran yang ingin direncanakan yang diukur dengan tes.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- E. Barkley, Elizabert. 2012. *Collaborative Learning Techniques*. Nusa Media: Bandung.
- Huda, Miftahul. 2013. *Cooperative Learning, Metode, Teknik, Struktur Dan Model Penerapan*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta: Bandung.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. PT Refika Aditama: Bandung.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning*. PT Grasindo: Jakarta.
- LKPP Univ. Hasanuddin. 2011. *Model Pembelajaran Kolaboratif Bagi Pendidikan*. Universitas Hasanuddin.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning*. Nusa Media: Bandung.
- Sugiyono. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. CV Alfabeta: Bandung.